GAME SOFTWARE

电子游戏软件

VOL.199
2007年04期
定价9.80元



最终幻想13
王道RPG足量报道
最新机密情报完整收录

超值赠品：电击收藏80分钟高清晰影像满载！

PS2热作彻底体验
光明力量EXA
幽游白书 暗黑武道会
失落的星球 超劲爆攻略
街头霸王3·3编辑部恶爆小演义
2007年映画大期待：变形金刚电影版／怪物史莱克3
掌机专区：PSP官方PS模拟器特报

DVD

双重好礼
生化危机4特制立牌

新作特报
圣剑传说·英雄玛娜
超级机器人大战W

光明力量EXA
完全最速！第一时间全攻略奉上

彻底研究
狂野历险·第五先驱
龙如2／机动战士高达SD联合对扎夫特2P
勇者斗恶龙怪兽篇Joker

总力特辑
超大作的魅力
360发售十佳游戏总评

ISSN 1006-5032
TVGAME 综合情报志



玩转掌机 没我不行
掌机迷 POCKET GAMER
零售价5.80元
2007年02期 Vol.72
新锐专题
你不了解的游戏厂商
总力特辑
在PSP上回顾PS经典大作
开启手掌中的宝藏
无处不在的掌机游戏
完全研究
最终幻想Ⅰ研究·完结篇
流星洛克人研究资料
勇者斗恶龙怪兽篇JOKER完全解析
电子天下
ISSN 1672-8866
Vol.72
2007年02期
5.8元/期
精彩游戏世界
尽在掌中畅游
1月24日
全国上市
送你最新掌机
烧录卡
大抽奖
邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011
联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取

华丽的玩具圣宴
玩具迷的唯一选择！

TOYS 酷玩意

VoL.11
2007年2月号

恭贺新春



礼
重磅玩具抽奖
特别精美赠品

最强败家宣言！EX合金三一小队
圣斗士鳞衣神话来袭?!

特别策划
侵略蓝星
首先就从你身边开始！
全面KERORO军曹商品玩具集合是也！

独家专访
创意源于生活
——香港Toy2R总裁 蔡汉成专访

最新敢达模型测评报告！
LOST——迷失档案、CULT CLASSICS第5弹
麦克法兰军武系列第4弹

1月26日上市
定价:9.80元



2007年，游戏影视动画培训迎来“正规军”

——复旦大学CIA游戏影视动画专修班面向全国招生

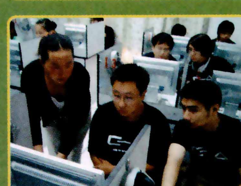
由于目前中国网络游戏、动漫产业、影视动画、手机3G增值等业务的迅速发展，三维游戏动画设计制作方面的应用日益广泛，相关人才需求量十分巨大。特别是在上海、北京、广州等相关产业发达的大城市，三维游戏动画专业人才更是供不应求。但是，由于三维游戏动画设计制作需要具备一定的美术基础、扎实的计算机平面和三维应用软件的使用技能、以及相应的工作岗位实际工作技能，因此靠简单的培训或自修很难掌握上述技能。实际上，这也是复旦大学直属培训机构复旦托业教育培训中心与著名数字动画教育服务商上海CIA数码科技合作的原因，在国际化先进的动画游戏教学体系中，复旦CIA的一年全日制教学里安排了普通高校两年多的学时数，教学课时数高达1080学时。现面向全国开办复旦CIA第17期三维游戏影视动画专业研修班，计划于2007年3月22日开学。



12期复旦CIA游戏影视动画学员合影

该研修班学习地点设在复旦大学邯郸路校区，复旦将提供严格规范的教学管理。课程保持了全日制一年1080学时的高强度，着重培养学生掌握游戏、动画、影视广告片头创意等工作岗位所需要的技术知识和理论，以及网络媒体或平面媒体相关市场工作岗位。针对三维软件课程量大，内容点多的特点，采用模块化分阶段教学，以适应企业岗位要求。

这一年的课程体系中：第一部分是计算机美术基础类课程，包括素描、色彩等，共200学时；第二部分是计算机平面图形应用类课程，包括PHOTOSHOP、Painter、AfeterEffect、Premire等，共100学时；第三部分是三维动画专业课程，包括人体解剖、表演艺术、MAYA，3Dmax等，共500学时，第四部分是岗位技能课程，包括游戏美工，游戏动画实训，CG短片毕业制作等，共280学时。四个部分涵盖了同类本科专业的主要课程，由复旦大学CIA组成的强大师资团队，他们曾为盛大《传奇》游戏特效主创，曾参与制作过包括《宝莲灯》、《西游记》、《少林小子》、《我为歌狂》等著名动画片。他们是游戏动画和建筑设计方面的国内权威专家，在他们的引领下，相信潜能会最大程度的被挖掘，被重视，被唤醒，被展示出来。









学成以后，通过考核者将颁发复旦托业教育培训中心结业证书和CIA专业认证证书以及上海多媒体紧缺人才岗位资格证书，同时可组织参加MAYA和3ds max国际认证考试。学校也会有专门的就业推荐会，推荐到相关游戏影视动画公司工作。和2000多名CIA同学一样成为游戏动漫行业一名专业人士。

另外，作为专业研修班，复旦CIA不设入学门槛，凡是年满18周岁有兴趣学生都可以报名，但是由于住宿条件的限制，和小班教学的要求，将计划限额开班，报名将额满截止。咨询热线021-55666099，详细情况可访问网址www.cia-china.com



电玩综合情报志

Vol.199

2007 / 04

半月刊　每月一日/十五日出版

创刊时间1994年　定价9.8元

封面主题「狂野历险 第五先驱」

健康游戏忠告

抵制不良游戏　拒绝盗版游戏

注意自我保护　谨防受骗上当

适度游戏益脑　沉迷游戏伤身

合理安排时间　享受健康生活

CONTENTS

热点　热点话题 & 独家分析

CES07展会特报……004

新作　无双特报 & 无双报道

特报 最终幻想13……012

特报 圣剑传说 英雄玛娜……018

超级机器人大战W……022

激斗！众神之黄昏拳豪…024

专题　特别策划 & 业界分解

超大作的魅力……032

360一周年十佳游戏评析…044

2006年年度娱乐大盘点……057

攻研　攻略人行道 & 游戏研究所 & 剧情小说

光明力量EXA……074

勇者斗恶龙 怪兽篇Joker……078

狂野历险 第五先驱……086

机动战士高达SD联合对扎夫特2P……096

龙如2……100

评介　游戏铁板阵 & 电玩铁板烧 & 特别评论

光明力量EXA……026

御姐玫瑰X……028

怪盗瓦里奥 七相怪杰……027

刺猬索尼克……030

本刊声明：

● 本刊所载图文未经允许不得擅自转载，严禁抄袭。如发现，则根据相关法律追究相关人员责任。● 凡向本刊投稿，不得一稿多投，所使用的图片或文字皆由投稿者负责，对于侵犯他人版权或其他权利的文字的投稿，本刊概不承担任何连带责任。● 本刊拥有对投稿文章的删节权，如投稿不可删改，请投稿者在来稿时注明。作者自留底稿，来稿一律不退。● 本刊编辑部恕不接受关于游戏攻略内容、秘技或购机指南的电话询问，对以上问题有疑问的读者请写信或电子邮件咨询，敬请谅解。● 凡发现本刊质量问题，请联系本刊邮购部进行调换，电话见下。

别致　固定栏目 & 特色专栏

游戏新闻眼……004

中国电玩榜……010

闯关族的家……046

风料理……050

大墙画廊……052

龙哥热线……053

战国英杰传……056

游戏电影……064

秘技天地……066

科普园地……068

GAMEBAR……070

新作游戏发售表……110

招聘信息

■ 编辑招聘要求：1、精通日文（一级者优先）；2、了解游戏历史及文化；3、有创意，能策划专题；4、文笔流畅，思想活跃；5、能加班熬夜 ■ 美编招聘要求：1、熟练掌握苹果机，精通Photoshop与Freehand；2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作；3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；4、了解电视游戏者优先；5、能加班熬夜 ■ 视频招聘要求：1、熟悉各种视频制作软件；2、精通3D动画制作；3、有视频制作经验优先；4、熟悉电子游戏

请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带制作过的杂志样稿）发至——

地址：北京东区安外邮局75号信箱　电软招聘收

邮编：100011　咨询电话：010-64472187

电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

■主办单位：中国电子学会 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆 ■执行主编：杨柯来 ■责任编辑：邹中林/魏希宁/乔沛 ■制作总监：邓凌华 ■联系地址：北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话：010-64472729-412 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472187 ■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■印刷：北京乾沣印刷有限公司 ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京西工商广字0055号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页：www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn

游戏新闻眼，洞察游戏天下！我们将以最快的时间，为您报道最全面的业界新闻大事！

游戏新闻眼 Vol.199

Focus on Game News

双周注目图片



盖茨在本届CES上称「任天堂在掌机和家用机平台上都表现出了超凡的实力，他们才是我们的竞争者。」

CES07展会美国开幕 次世代产品层出不穷



次世代产品层出不穷

本刊讯 2007年1月8日至11日，2007年国际消费性电子展（CES 2007）在美国拉斯维加斯举行。全世界注重生活品质、关注高科技数码娱乐产品的人们将目光都聚集在了这里。该展会的举办历史远比东京电玩展和E3要久得多。其首届展会是1967年，如今也已经走过了40个年头，可谓从电子消费产品诞生之日起，一直见证了它的发展历程。CES并不是以游戏为主，然而游戏作为电子消费产品的一部分，如今在人们的生活中占有越来越大的比重，因此本届展会中也有不少我们玩家关注的焦点。

盖茨为Xbox360定位

在本次展会上，微软总裁比尔·盖茨也亲自到了现场，他接受了当地媒体的采访。在谈话中他将Xbox360的产品定位为通用PC，称微软进军游戏领域也不单单是只为了游戏。

盖茨表示："我们推出Xbox的原因不仅仅是进军游戏领域，其实它是一台通用PC。特别是就第一代Xbox而言，当时我们的目标就是打造数字家庭娱乐的一种新方式。这也不是什么大秘密，因为索尼也在这么做。"盖茨还指出，在充分探讨这一问题之前，微软必须让自己的系统在游戏业站住脚，赢得足够的地位，而现在，"Xbox"的品牌已经成功树立起来，微软便更有信心拓展自己的主机市场了。对Xbox来说，2007年将是具有里程碑意义的一年，因为它会从一台游戏主机拓展向多层领域。

360将推出网络电视服务

除了宏观意义上的展望，微软还于这次电子展中发表了一些详细的发展计划。据称，Xbox360在经过年底的黄金销售档期之后，推出已有13个月，目前全球累计销售量已达1040万台，比原先预估的数量高出了40万台，而XboxLive的会员人数也达到了500万，其中有不少都是新加入的成员。在XboxLive的部分，目前已有超过1亿次的内容被下载，包括游戏或影音娱乐等内容在内。在游戏方面，Xbox360已于全球37个国家发行共160款游戏，2007年内并将推出140款以上的游戏，07年底前的游戏总款数将超过300款。

本次微软所发表的Xbox360网络电视服务，是以"Microsoft TV IPTV Edition"软件平台为基础，通过XboxLive联机的方式来传送电视节目，让玩家可以在Xbox360上进行各种电视节目的观赏。不只是观赏，还可以边欣赏电视边与好友进行语音视频交谈，或者是在玩游戏时利用背景录制想看的电视节目。

由于是通过网络方式传送，因此并不需要安装设置额外的电视线缆或接收器，只要通过Xbox360内建的宽频网络端子，即可收看由微软以及相关合作厂商提供的电视节目，微软还承诺将持续强化服务内容，与涵盖4大洲14个国家的全球最大5家IPTV服务供货商以及另外11家厂商展开合作。Xbox360 IPTV服务预定于2007年底推出。

LG推出BD/HD兼容播放机

LG于CES开幕前夕便发表了可兼容于BD与HD DVD两种高分辨率激光视盘标准的家用播放机与PC烧录机产品，预定2007年第1季度正式推出。这两款双规兼容产品分别为：可播放BD与HD DVD的家用播放机产品"Super Multi BluePlayer（BH100）"，以及可擦写BD与读取HD DVD的PC用烧录机"GGW-H10N"。



BH100的读取部分采用BD与HD DVD、DVD分离的双读取光头设计，具备HDMI 1.2数字影音输出端子，以及数字同轴/光纤/模拟5.1声道输出端子，可支持1080p影像输出与DD+、DTS HD、True HD等音频格式的解码输出。在播放功能方面，BH100支持BD的所有播放功能，包括基本播放与进阶BD-Java互动播放功能等，HD DVD部分则仅支持影片播放与选单操作等基本播放功能，并不具备进阶HDi互动播放功能。

GGW-H10N可支持单双层BD-ROM/R/RE的读写，BD-R部分最高可支持4倍速写入，此外还支持HD DVD-ROM的读取，以及各式CD/DVD盘片的读写。烧录部分则以BD为主，并可兼容于BD/HD DVD光盘的播放。以上两款产品都预定于2007年第1季度推出，零售价均为1199美元。

PS3北美出货量达100万台

SCEA于1月8日在2007年国际消费性电子展中发表，2006年11月17日于北美地区推出的PS3，出货台数已于2006年12月底达到100万台。

根据SCE发表的资料，PS3原定于年底前达成全球230万台的出货量，其中日本120万，北美110万。不过从本次SCEA所发表的出货数量来看，北美地区实际出货的台数较原定计划稍有落后，但差距不大。另外根据当地媒体的报道指出，目前北美地区PS3的供需紧张状态已经有所缓解，这与PS3出货量提升有很大关系。

除了发表北美PS3出货达百万台之外，SCEA也在CES中展出了多款PS3新作，包括《F1世界锦标赛》、《美国职棒大联盟07TheShow》、《摩托风暴》、《龙穴》、《天堂之剑》、《GT赛车HD概念版》等，并在现场展示了PS3与PSP联机互动的"遥控游戏（Remote Play）"功能。

容量51GB新规格HD DVD

东芝于1月8日发表，将研发具备3层记录层、总容量可达51GB的只读HD DVD-ROM光盘，并于2007年国际消费性电子展的现场摊位展出了样品。

本次所发表的只读HD DVD-ROM新规格，是通过新研发的单层高密度化技术，将单层容量由现有的15GB提升为17GB，并搭配先前曾发表过的3层化技术，达成最多51GB的储存容量。

这一新规格HD DVD-ROM仍维持与现有DVD/HD DVD相同的2片0.6mm盘片粘合物理构造，而单层高密度化则是通过母片制造部分的微调来达成，因此可适用于现有的生产线，以达成低成本的量产。东芝预定于2007年中向DVD论坛进行提案，年内将该规格正式纳入HD DVD的标准之中。

索尼手柄设计获艾美奖？

本次展会最吸引人的除了公布的新产品外，还有一个有趣的小插曲，而这个插曲的主角竟是索尼设计的手柄。

事情的起因是这样的：索尼于1月8日对外正式宣称PS3的六轴手柄获得了美国电视艺术科学院颁发的电视界最高奖项科学技术与工程设计艾美奖。并以此宣扬虽然失去了原本的震动功能，但新增的动作感应却更为出色，同时也表示十分期待能够早点看到充分利用这一功能的游戏尽快面世。

就在索尼兴高采烈的时候，一个重大的打击让他们一下子变得哭笑不得。原来索尼获奖的产品并不是PS3手柄，而是PS2手柄，并且其获奖的原因竟然就是力回馈震动功能！因为艾美奖并不注重当前的一些还未成熟的技术，而是挑选对业界产生深远影响的产品。索尼在PS3手柄中所取消的震动功能，现在看来确实是个败笔。

1月5日

●任天堂于近期针对国内各经销商发布了关于新主机Wii在台湾省上市的相关通知。Wii在亚洲地区将以不分国别的方式，于中国、韩国与新加坡等地同步推出。（详细报道请见右侧）

●PS3战略动作游戏《高达无双》的官方网站于日前正式开张。官方公布了一系列游戏画面与初步游戏介绍。该游戏预定2007年春季推出，价格未定。有兴趣的玩家可以登录官网提前感受一下即将到来的激烈战斗。

●EA预定于PS3与Xbox360上推出的竞速赛车游戏



《火爆飚车5》，日前首次放出了数张PS3版游戏画面。（详细报道请见右侧）

●由SQUARE ENIX制作的PS2版《王国之心2 最终混合版+》，现正式公布将于3月29日推出，定价7980日元（含税）。（详细报道请见右侧）

1月7日

●SQUARE ENIX制作的首款即时战略版《圣剑传说 玛娜英雄》，现公布将于3月8日推出，定价5040日元（含税），并放出部分游戏画面。该作的舞台为《圣剑传说3》中曾出现过的灭亡古都，玩家将以飞空艇为根据地，利用触笔来进行各项操作，就如同PC的即时战略游戏一般。



●据传闻，PS3欧洲地区的上市时间可能会在3月2日、3日、9日这几天，并同步进行大规模的系统软件改版，以及推出新的网上服务与硬件周边。（详细报道请见右侧）

●英国各大媒体于1月6日在头版刊登了“Game Boy杀死男童”的惊人报道。报道称一名7岁男孩，在从电源插座上拔下Game Boy的充电器时发生意外而触电身亡。（详细报道请见右侧）

1月8日

●CAPCOM于今日宣布，其推出的Xbox360原创动作游戏《勇闯尸城》于2006年12月底正式突破100万套的出货量。这款游戏在北美地区推出两周即达成出货50万套的成绩，而到12月底则正式突破了百万大关，是CAPCOM旗下第41款破百万套的游戏。

●Wii版《勇者斗恶龙神剑 假面女王与镜之塔》的官方网站于日前正式开张，并公布了最新宣传影片。（详细报道请见右侧）

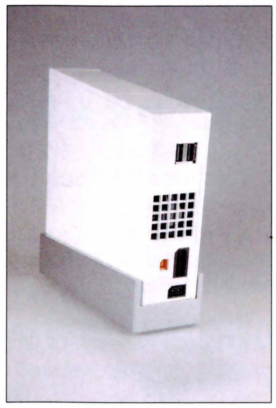


●KONAMI著名制作人小岛秀夫日前接受采访时表示对高清晰画面并不感兴趣，反而非常看好Wii的新颖操作方式。他甚至还说在《合金装备4》这款游戏开发结束后，希望能够进行Wii游戏的开发。

事件 国内专讯 亚洲版Wii将不分国别 台湾省上市计划初公开

本刊讯　任天堂于近期针对国内各经销商发布了关于新主机Wii在台湾省上市的相关通知。任天堂在通知中表示，Wii在亚洲地区将以不分国别的方式，于中国、韩国与新加坡等地同步推出。

Wii是年末商战档期中最热门的商品之一，继美日发售之后自然也要尽快在其他各地推出。任天堂在台湾省的代理公司博优于1月3日发布通知中表示，Wii将以不分国别的方式在亚洲等地同步推出，上市时间目前尚未确定。通知中还强调有别于先前NGC与NDS的状况，Wii台湾省专用机在服务与功能上将与美日的平行输入品不同。



博优日前又于官方网站中公开表示，部分零售商所推出的Wii台湾省专用机预购都是自行举办的，博优目前并未公布Wii台湾专用机的上市时间与价格，也没有保证或允诺任何厂商或个人的进货需求。

特报 日本专讯 PS3将推出系统海量更新 诸多未经证实传闻大公开

本刊讯　据国外网站于日前所流传的消息指出，PS3欧洲地区的上市时间可能会在3月2日、3日、9日这几天，并同步进行大规模的系统软件改版，以及推出新的网上服务与硬件周边。目前这一系列的消息还未得到官方确认，其大体内容如下：

1、多任务，可以在使用XMB功能时或在游戏中进行影音交谈；2、新的XMB显示项目；3、新的音乐播放视觉特效；4、新的相簿选项；5、PS Store续传；6、可通过网络进行PS3和PSP的Remote Play；7、推出TV Tuner服务；8、新的EyeToy预定3月推出；9、网络商店会新增购买歌曲；10、欧洲的下载价格会与其它地区相当，不会比较贵；11、PS3 60GB价格约425英镑，折合人民币5950元，不推出20GB版；12、没有计划推出VGA输出线；13、因为系统保全因素，因此没有计划在LINUX中开放RSX的硬件存取。

特报 日本专讯 Wii版勇者官网开张 最新宣传影片公布

本刊讯　由SQUARE ENIX制作的Wii体感动作角色扮演游戏《勇者斗恶龙神剑 假面女王与镜之塔》的官方网站于日前正式开张，并公布了最新宣传影片。

《勇者斗恶龙神剑 假面女王与镜之塔》的游戏舞台亚尔索德王国位于四周环海的岛屿，城中有座耸入云霄的高塔。游戏中玩家扮演剑术高超的少年，与少女瑟缇雅、王子迪恩以及父亲鲍德等众多伙伴一同于亚尔索德王国冒险。本游戏同时也是系列作中首度具备角色配音的作品。游戏画面采全3D方式构成，战斗则是以第一人称视点来进行，玩家将通过挥动Wii手柄的方式来进行战斗，还包括举盾防御等操作，体验逼真的刺激战斗。另外，本作登场的怪物中有许多都是原创的怪物，如恶作剧土拨鼠、大眼怪、泡泡史莱姆等。



Wii版《勇者斗恶龙神剑 假面女王与镜之塔》预定2007年春季推出，价格未定。

软件 美国专讯 PS3版火爆飚车5画面曝光 XB360版游戏开发计划拖后

本刊讯　由EA旗下Criterion工作室制作，预定于PS3与Xbox360上推出的竞速赛车游戏《火爆飚车5（Burnout5）》，日前首次放出了数张PS3版游戏画面。

《火爆飚车5》是系列的最新作品，玩家将于天堂市这个布满拥挤公路的究极完美竞速战场中，以最疯狂激烈的方式横冲直撞，体验超现实的刺激快感。

本次公布的消息中指出，首款完全迈入次世代主机平台的《火爆飚车5》目前主要针对PS3平台进行开发，Xbox360平台版本虽然也在开发计划中，但进度方面可能要慢于PS3。这款游戏采用全新开发的引擎制作，提供超越先前系列作品的逼真效果。制作人Alex Ward表示，《火爆飚车5》将以超越系列作品所奠定的撞毁赛车游戏典范为目标。

《火爆飚车5》现在的开发进度不明，公布的画面也都是赛车的静态图像，估计距离实际上市还要等上一段时间。



特报 日本专讯 王国之心系列出货千万 史·艾公布新作发售日

本刊讯　由SQUARE ENIX制作的PS2版《王国之心2 最终混合版+》，现正式公布将于3月29日推出，定价7980日元（含税）。同时，官方还公布了该系列自推出以来的出货统计数据。

《王国之心2 最终混合版+》是以2005年12月推出的《王国之心2》为基础强化，并收录了GBA版《王国之心 记忆之链》3D重制版等内容。另外SQUARE ENIX宣布，《王国之心》系列作自2002年3月28日首作推出至2006年9月为止，全球累计出货套数已突破1000万套。

系列各款的出货成绩分别为PS2《王国之心》含《王国之心FinalMix》日本150万套以上、北美290万套以上、欧洲110万套以上；GBA《王国之心 记忆之链》日本40万套以上、北美90万套以上、欧洲20万套以上；PS2《王国之心2》日本110万套以上、北美160万套以上、欧洲50万套以上。



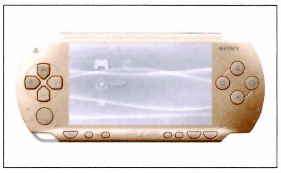
事件 国外专讯 英国7岁男童因GB身亡 产品安全说明遭受质疑

本刊讯　英国各大媒体于1月6日在头版刊登了“Game Boy杀死男童”的惊人报道。报道称一名叫Connor O'Keefe的7岁男孩，在从电源插座上拔下Game Boy的充电器时发生意外而触电身亡。

据悉，Connor的父母在圣诞节期间为他刚刚购买了一台Game Boy作为礼物，然而在与父母到泰国旅行度假期间，Connor却在酒店中触电身亡。据调查案件的警方初步判断，触电可能是由使用与欧版Game Boy电压不相符合的电源所引起的。Connor的父母也因此指责任天堂公司没有提醒消费者注意使用不同电压电源可能造成的危险。

事实上任天堂在Game Boy的安全说明方面并非没有尽到义务，强调了必须使用官方指定的电源，而且在小册子上也标有多条警告事项和安全使用示范。对于这名男孩的不幸身亡，任天堂欧洲分社发表声明，对这名男童的父母表示哀悼。目前此事还在调查之中，最终结果要等以后公布。

1月10日



●SCEJ于10日宣布，将于2月底在日本推出新配色PSP主机“香槟金”PSP-1000CG。该主机是PSP推出以来的第6种款式，预定2月22日推出，定价20790日元（含税，约合人民币1485元）。

●日前微软已经决定将在2月的台北电玩展上以36个摊位的规模参与展出。其展出的主力会放在3月底以前推出的游戏，包括中文版《蓝龙》等大作也会在展会上亮相。

●日前国外知名游戏经销商Gamestop和EB Games开始提供一项PS3优惠购买活动。玩家用一套PS2就可以折价100美元购买PS3，要求是折价的PS2必须良好，并包含手柄、AV线、电源、记忆卡，活动将于2月18日截止。

●北美年末商战结果近日出炉，Xbox360凭借《战争机器》等高质量作品成为了12月份唯一销量突破100万的次世代主机。在掌机方面，NDS则以160万台的销量获得了冠军。PS2虽然已近暮年，但销量大幅超越PS3，12月销量达140万台。

1月12日



●EA和派拉蒙数字娱乐近日共同发表2款《教父》游戏：PS3平台的“《教父》阁下版”以及Wii平台的“《教父》黑手党版”。其中PS3版包括了新游戏内容的资料片，而Wii版则通过强调动态操控的系统来增进战斗体验。这2款游戏预计将于2007年3月上市。

●日前，任天堂发布了本财政年度的修改报告，将年度利润预期调高了20%以上，高达10亿美元。（详细报道请见右侧）



●台湾省微软、BenQ于1月12日举办发表会，正式宣布将推出2款结合微软Xbox360与BenQ高分辨率大尺寸液晶电视的“HD高画质娱乐优惠组合”。HD高画质娱乐优惠组合将提供2种方案。方案一：BenQ37英寸液晶电视+Xbox360核心系统+色差线，售价约12475元人民币。方案二：BenQ42英寸液晶电视+ Xbox360核心系统+色差线，售价约17475元人民币。这两种组合套装现已推出，合计限量888台。

1月13日

●Fenner Investments公司近日将微软、索尼、任天堂都告上了法庭，声称他们侵犯了该公司所属的6297751号专利“低电压手柄接口界面”。这项与手柄有关的专利是在1998年申请，2001年获得的。当时大多数的同类设备工作电压都在5V左右，专利的发明者则实现了让手柄在低电压的状态下也能正常工作。目前这个案件还没有做出最终判决。

●任天堂著名制作人宫本茂亲自为中国玩家设计的贺岁版限定主机日前在iQue神游问世。这款名为“任天堂明星贺岁版”的限定SP主机共分为两个版本，分别是大神旗下最具人气的游戏人物——马力欧和森喜刚。（详细报道请见右侧）

软件 国内专讯 宫本茂推出神作为Mario正名

本刊讯　任天堂大神人物宫本茂亲自为中国玩家设计的贺岁版限定主机日前在iQue神游问世。这款名为“任天堂明星贺岁版”的限定SP主机共分为两个版本，分别是大神旗下最具人气的游戏人物——马力欧和森喜刚。据悉，此款主题灵感来源于早年制作的《马力欧vs森喜刚》游戏，大师亲自操刀设计了图案，并对整个制作流程做了特别关照，处处尽他对中国市场的一贯重视。据iQue神游透露该款主机将在寒假前后陆续上市。

宫本大神欲为马力欧“正名”

名列福布斯虚拟人物财富榜的任天堂游戏明星Mario在中国同样影响巨大，但是可惜的是它的中文名字多年以来一直被人误称，从“马里奥”到“玛莉”等等民间译法不一而足。最近，iQue神游借推出由宫本茂亲自设计的中国SP限定版之际，欲为这位身价10亿美金的游戏人物再度“正名”。

07限定版：情有独钟马力欧



作为iQue神游07年首个限定版，本次主题人物选中任天堂头号明星——马力欧，这不能不说是宫本大神对于中国市场的特别关照。据神游的工作人员说，这次限定版的制作，能够得到宫本这样大神级别的人物亲自参与设计制作的每一个环节，在神游乃至任天堂的历史上都是不多见的。此次这款任天堂明星贺岁版的创意一经神游提出，任天堂就非常重视，宫本大神在繁忙地准备wii新作的同时，特地抽出时间参与限定版的设计，而马力欧和森喜刚这两大员的出演，也是他老人家钦点的。据小编回忆，大神亲自出手，为一个国家度身定制限定版设计，除了日本外，这还是第一次，此次推出的贺岁版中专门采用马力欧，还附送上另一个同样“重量级”的森喜刚，不可谓宫本大叔不对中国市场重视有加。要知道，这两个人物都是为宫本大神奠定在任氏乃至游戏界显赫地位立下过汗马功劳的，大神这一次倾囊而出，还一笔一划地参与设计，这种种举措无一不流露出宫本大神对中国市场的良苦用心。

定名轶事：大师难解中国情结

说到宫本大神对于中国市场的厚爱，除了这限定版的制作之外，单从这款限定版所用到的任天堂明星名字的由来也能看出。话说iQue神游初来中国，面对的是Mario、Donkey Kong这些国际游戏明星在国内的名字千奇百怪，无所不有，为了显示对iQue神游官方的支持也是对中文版游戏的重视，宫本大神除了专门为神游设计了寓意为旗开得胜的特别的马力欧造型之外，同时也参与了所有任天堂明星的中文起名工作,而他对中国文化的熟稔让所有的中方工作人员深深佩服。当时有人提议要给Mario起“马里奥”的中文名字，一来显示马力欧在游戏中的过人智慧，二来也延续了非官方名字的影响，但是宫本大神在斟酌后觉得此名不妥，一来“奥”字笔

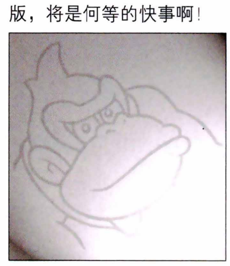




↑这就是宫本茂特别为神游设计的马力欧形象。

画太多，不利于在游戏内的显示，二来这个奥字来自内“里”，要说明马力欧聪明，却恰恰和马力欧的人物设定大相径庭，宫本大神和大家娓娓道来当初他设计马力欧为游戏人物的原委后，这下大家都明白了，在大神的眼里，这个可爱憨憨的意大利水管工怎么说也应该有个显示其力量的名字，这样，“马力欧”的中文名字应运而生，一个有力量的欧洲蓝领工人，原来这就是大神起初对Mario的设定，而这个中文的译名无疑最为贴切。而另一个明星Donkey Kong缘何叫做“森喜刚”，而不是大众所说的“大金刚”或者“驴子刚”也有一番讲究，原来大神起初定位的这只猩猩来自大森林，憨态可掬给人快乐，力量强大，而“森”、“喜”、“刚”三字，字字传神，组合起来称为中文名字的不二选择。而相比之下，像“大金刚”、“驴子刚”这样的译法就显得要凶暴残忍很多，明显不符合原设的定义。宫本大神对于这一个汉字名字的揣摩，让人看到他不仅深谙中国文化，同时又是一个一以贯之懂得坚持的游戏人，每一个游戏形象在他眼里都具有独一无二的生命。

同样，任何一款看似简单的限定作品，其实都有着它独一无二的背景，而正是这背后的故事，加上它特殊的外观设计，让这些限定的作品不仅在外观上区别于普通产品，更在意上都有了独到的地方，使了解缘由的收藏者平添收藏的乐趣。而作为宫本大师的愿望，当然就是希望藉着这凝聚了他老人家心血的作品发展出越来越多的“马力欧”粉丝，而越来越多的马力欧粉丝也能分享到他在游戏上的每一分心得。而小编能够预计到的是，随着这两款限定版的推出，一定会有那么一批忠实的宫本粉丝会在期待一件事情，那就是何日赛尔达版本的行货限定主机问世，到那时，收集完宫本大神的三员大将限定版，将是何等的快事啊！





特报 日本专讯 2006年任天堂收入猛涨 官方发布年度利润预期

本刊讯　日前，任天堂发布了本财政年度的修改报告，将年度利润预期调高了20%以上，高达10亿美元。任天堂的本财政年度截至3月31日，去年10月预计全年利润为984亿日元，现在则提高到1200亿日元，约合10亿美元，涨幅22.0%。

任天堂同时预计全年总收入会增长到9000亿日元，比去年10月预计的7400亿日元提高了21.6%，而上一个财政年度任天堂的收入只有5092亿日元，也就是同比增长有望达到76.7%之多。

本次任天堂提高利润预期的原因就是NDS和Wii的销量一路走高，而今年所推出的游戏也有很多百万级大作，如《新超级马里奥兄弟》的400多万、《口袋妖怪钻石/珍珠》的500多万，包括《Wii Sports》也突破了百万等。任天堂同样也提高了对硬件销售的预期：DS掌机年销量提高15%，为2300万台；DS游戏销量提高22%，将有1亿份；Wii游戏销量提高24%，将达到2100万份。

改变历史创造传奇的《圣女贞德》永远不会放弃挑战自我的Level5

——制作人员眼中的《圣女贞德》

虽然《圣女贞德》发售已经过了有一段时间，但是游戏的素质是广大玩家有目共睹的，在战棋游戏日趋衰弱的今天，作为一款原创掌机作品能在画面和平衡性上找到一个合适的平衡点Level5方优秀的职员功不可没，这次就让我们来看一看著名制作人日野晃博和监督本村健对本作的想法和投入其中的热情。

——《圣女贞德》这部作品已经发售很长一段时间了，也受到了玩家的好评。两位现在感想如何呢？

本村健（以下简称本村）■这个嘛，一直以来我最在意的就是这款游戏的平衡性，这点上看来已经得到了玩家的认同。本来的目标就是不要太简单也不要太困难，现在看来是成功的。

日野晃博（以下简称日野）■从最开始，我们就把平衡性的调整当作是这个游戏的生命，所以我们本来预想的是在平衡性的调整上花费相当多的时间。但是在后半部分究竟该做到什么程度这一点上起过一些冲突，本村的意思是想要加入很多很多东西。我当然也知道这种尽力想把游戏做好的心情是很重要的，以前我也有这种时候嘛（笑）。

——那么，最后追加的要素都有哪些呢？

本村■技能的追加和关卡的配置等等，把一些通关后的要素也都带入到本篇里，等等等等……另外就是让“青蛙”加入战斗的时机。

——是这样吗？这的确是让人耳目一新的设计。本来觉得这是绝对不可能的事情啊……

本村■本来会觉得是一个毁誉参半的设计，现在看来还算可以吧（笑）。另外，战斗的台词和语音也都是经过反复讨论才确定下来的。

日野■也有工作人员没有通过本村就直接来我这里发牢骚，说“根本就是赶不急啊”（笑）。但是我很理解本村的心情，他也只想坚持到最后制作出一个最优秀的作品，所以我也就不得不去扮演稳定军心的角色，对职员的回答也是“还是尽量按木村的意思去做吧”（笑）。

本村■的确是非常地顺我的意思(笑)。所以制作过程还是非常开心的。

——木村先生是非常喜欢制作战略角色扮演的吧，当初是主动请求这个任务的，真正进行制作后感想又是怎么样的呢？

本村■虽然也有些没有完成的遗憾，基本是算是一个让人满意的收场吧。本来也是很喜欢战略角色扮演游戏，但是真正制作起来由于是第一次，所以也感觉还是有些困难。

——具体来说，到底是哪里有困难呢？

本村■最困难的，还是战斗的平衡性，敌人的配置以及敌人的思维模式，对于这些问题我之前并没有一个具体的概念，只能是一边和程序员或者策划这些有制作经验的人员一边来进行制作，逐渐掌握其中的讨论规律才慢慢地变得简单起来。也请测试员进行了多次的测试，得到了很多宝贵的意见。

日野■我最开始试玩的时候，真的是觉得很难，连开始的一些都过不去，救助吉尔·德·雷的那一关，吉尔总是立刻就死掉了（笑）。

——哎呀呀（笑），但是，那一关可以说是最能代表《圣女贞德》这部作品基础系统的关卡了吧。

本村■是啊，其实也是想让玩家在这里吃点苦头的。那一关有点像是一盘将棋的终盘，不能让角色随便地行动，基本上是本着这一原则在进行设计的。

——到了后半程，角色之间初期配置的位置总是相隔很远。这里面有什么意图吗？

本村■这一点我们确实是有自己的想法的。为了扩大战斗中的作战范围，所以在配置位置上花了很大工夫去研究才得出现在这样一个结果。

——正是这样才有现在这样一个结果啊，对初学者来说并不算是太难，而对喜欢战棋游戏的人来说也会是太简单。

日野■关于平衡性这个问题，从玩家那里收到了很多好评，我自己感觉是相当成功的。

——那么再谈一谈关于情节的问题，真的是有很多让人吃惊的情况发生，特别是●●●会●●（编者注：为了防止“剧透”，这里对关键人物的关键情节做了处理）的这一场面。

本村■啊，●●●会●●是一开始就定下来的情节，整个故事也正是以这一点为基础才开始的。大家都知道，这部作品的主题就是“背叛”史实中贞德的形象。而在游戏中自从史实被改变，这个游戏就都在“如果”的世界里。怎么解释“为什么会活着”这一问题真的是费了很大的工夫啊。



日野 晃博 Hino Akiniro

Level5社长，通过《暗云》等一系列高自由度的角色扮演游戏作品为广大玩家所熟识的制作人，本次也出任了《圣女贞德》的制作人。



——在故事线上来说，刚才说过的青蛙的情节也是吓了人一大跳（笑）。究竟是出于什么样的考虑才让它加入战斗的呢？

本村■我们首先考虑的是究竟该如何替代●●●，毕竟从情节上来讲还是相当让人震惊的，而且因为●●●会●●，玩家精心设计的数据也就会跟着消失了，对于喜欢战棋的玩家来说，这恐怕是不太合适。虽然也做了很多设想，最后的结论就是“这里也只能是青蛙了吧”（笑）。

——的确，从游戏数据这一点来说的确是得到了足够的补偿。另外，游戏通关之后……

本村■啊，结局中的确是可能有点相背离的东西，我们也有些犹豫，不过我想大部分人都还是会喜欢的吧。

——原来如此（笑）。那么，与此相关的还有一个问题，整体来说，游戏里的女性角色是不是太少了点？

本村■这也是我们考虑到的一部分，因为主角是贞德，在衬托主人公这一点上来讲，所以减少了女性角色。另外，本身来说，在一场战争中，有贞德这样的女性存在本身就是相当罕见的事情，因此我们尽量不再加入女性角色。不过真的是感觉有些对不起喜欢女性角色的玩家呢，本来已经很少了，●●●还会●●，罗兹和佳利也只能是二选其一（笑）。



本村 健 Motomura

2000年进入Level5，先任第四制作小组的组长，担任《圣女贞德》的监督，由于其本人非常喜欢战略角色扮演游戏，所以这一次也是全情投入。

——开始还觉得通关一遍之后两人就都会加入了。

本村■这一点还是彻底放弃了。虽然也想过可以继承所有数据来进行二周目的游戏，但是从游戏平衡性角度来说并不太合适。因此在通关后设计了斗技场的内容，同时在斗技场里也可以让●●●复活。

——Level5是第一次在PSP上推出自己的作品，那么对PSP有什么感想没有？

本村■性能上甚至不输PS2，画面上的表现真的是很出色，在测试的阶段就感觉到可以以全3D的画面来进行表现。固定情节和镜头的运用的也都可以自由地进行设计。我想最终的结果还是区别于了其他PSP上战棋作品。为此我们也是费了很大的力气。

日野■如果多边形使用得太多，对机能的压力就会比较重，在这点上太过勉强的话，游戏整体的感觉就会变差。

本村■虽然画面很小，但是液晶屏幕上的画面还是很干净很漂亮的。

——是否考虑过再在PSP上推出新的作品呢？是不是还会是战棋游戏的形式呢？

日野■我想还是有这个可能的。也想过如果推出续作那么会怎么样。并不是说继续制作《圣女贞德》的续作，而是如果继续制作这个系列主人公会选择谁。

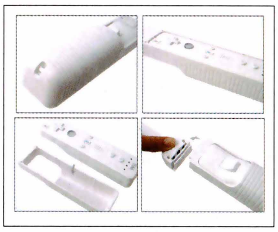
本村■历史上的某个人物，和贞德一样比较容易制作出“如果”的世界。

日野■我和本村已经是达成了共识，但是呢，现在仅仅是刚刚完成了《圣女贞德》，现在需要做的事情是尽力补完构想，是否会真的成为一款游戏现在还不得而知，但是今后还是想在这一类型上制作出更好的作品。

1月15日

●索尼首席执行官霍华德在日前接受采访时对PS3充满了信心，还谈及了未来PS3的发展方向。（详细报道请见右侧）

●日本Miyavix宣布将推出搭配Wii手柄专用运动套件“PEGA运动套件for Wii”。目的就是提供给玩家更逼真的运动感觉。（详细报道请见右侧）



●CAPCOM宣布Xbox360动作射击游戏《失落的星球》的首批出货套数在全球累计突破了100万套。各地的首批出货套数分别为北美55万套、欧洲43万套、日本6万套（含主机同捆版）、亚洲等其它地区7000套，总计达104万套之多。

●SQUARE ENIX为了纪念《最终幻想》系列作推出20周年，将于PSP上推出《最终幻想》与《最终幻想II》的复刻版。（详细报道请见右侧）

1月17日

●Epic Games日前在XboxLive卖场中放出了2张《战争机器》的新地图以及1段由制作人主持的访谈影片，供玩家下载。2张新的游戏地图分别为“巨鸦直升机失事现场”与“人类的珍贵记录”。



●SCEJ于1月17日宣布，将与BANDAI NAMCO合作，在PS3下载休闲游戏《每日玩伴》中提供《山脊赛车7》主题的特殊对象供玩家下载。即在游戏中免费提供包含游戏形象代言人永濑丽子在内的2种房间装饰用海报，而《山脊赛车7》中也将提供《每日玩伴》主题的车身贴纸，供玩家免费下载使用。

●SCEJ于1月16日宣布，PS3在日本的累计出货量已突破了百万台大关，全球累计则达到了200万台，是SCE旗下游戏机产品中起步速度最快的。（详细报道请见右侧）

1月18日

●BANDAI NAMCO日前公布了《高达无双》中登场的MS机种以及游戏发售日。该作预定3月1日推出，定价7800日元，而且将提供给预购玩家“限量透明版FG 1/144 RX-78-2高达”模型作为特典礼品。



●以优美的水墨画风格制作的《大神》将在宫崎骏所创立的Studio Ghibli改编下搬上大银幕。（详细报道请见右侧）

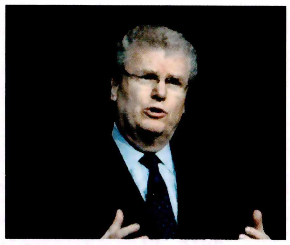
●据PS3官方消息，欧洲地区60GB版PS3的售价将被定为629.99欧元，而且20GB版很可能无法在首发阶段登陆欧洲。（详细报道请见右侧）

●《半条命》的开发厂商Valve公司游戏开发部执行总裁Gabe Newell，近日在接受采访时指责PS3给游戏产业带来了一场灾难。他对于任天堂的新一代主机Wii大加赞赏，甚至还预测Wii将成为2007年圣诞节的赢家。

事件 日本专讯 索尼CEO大谈PS3未来 07年底将重登王者宝座

本刊讯　面对最近PS3的销量欠佳，有媒体日前对索尼首席执行官霍华德进行了采访。不出意料的是，在这次访谈中霍华德表现出了对PS3的信心，还谈及了未来PS3的发展方向。

对于目前PS3游戏质量不高的问题，霍华德解释说：“目前所有的PS3游戏都还没能发挥PS3的全部机能，现在所能够达到的效果只是PS3全部机能的很小一部分。另外目前所有的游戏使用的带宽只占了PS3的20%至25%，当游戏开发商掌握了PS3的机能，并且能够知道如何利用PS3带宽时，PS3游戏的效果将令人震惊。”蓝光作为PS3最重要的组成部分之一，是索尼集团2007年的战略重点。霍华德表示，虽然目前蓝光的普及率还不是很高，但是可以相信的是，90%以上的PS3玩家都会成为蓝光的用户，这一现象与PS2时期的DVD格式是一样的，蓝光将会取代DVD成为最新的光盘格式。

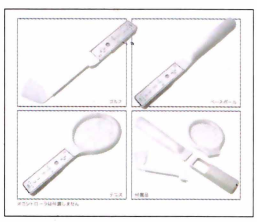


霍华德最后说道：“PS3将会在2007年末显露出自己的优势，早前的PS2在第一年也并不顺利，但结果PS2成为了最流行的游戏主机，PS3也将如此。”

硬件 日本专讯 Wii专用运动套件发布 仿照球杆设计增加手感

本刊讯　日本Miyavix宣布将推出搭配Wii体感运动游戏《Wii Sports》使用的手柄专用运动套件“PEGA 运动套件for Wii”。这系列套件是以球棒、球拍、球杆为造型的周边产品，目的就是提供给玩家更逼真的运动感觉。

这款运动套件产品是Wii手柄专用的附加周边，通过专门设计的框架来将不同的球类运动套件固定于Wii手柄的前端，并组合成棒球棒、高尔夫球杆与网球拍，然后即可搭配《Wii Sports》的对应游戏使用。当安装上各种套件后，玩家在游戏中将能以更逼真的方式去体验各种虚拟球类项目。不过因为固定套件的框架会将Wii手柄前端的红外线感应器挡住，因此会导致Wii手柄的指针功能无法运作，使用上有些许不便。



“PEGA运动套件for Wii”预定1月在日本地区推出，售价2780日元（含税，约合人民币200元）。

特报 日本专讯 SCEJ发布日本PS3出货量 全球累计正式突破200万台

本刊讯　SCEJ于1月16日宣布，PS3在日本的累计出货量已突破了百万台大关，全球累计则达到了200万台，是SCE旗下游戏机产品中起步速度最快的。

SCEA先前于1月9日发表北美的PS3出货量已于12月底达到100万台，而加上本次SCEJ公布的日本地区出货量，则PS3在推出2个月后终于完成了200万台的目标。在PS3的游戏软件方面，SCEJ宣布日美两地的累计出货套数已达500万套，其中以SCE自家发行的第一人称射击游戏《抵抗 人类没落之日》最受欢迎。而在PS3的网络服务方面，日美两地合计也已有超过50万的登录会员，其中12月24日开放免费下载的《GT赛车HD》，开放至今的20天内累计已有超过30万次的下载。

不过需要注意的是，出货量并不等于销量，由于后续优秀软件的缺乏，现在美日的PS3销售状况并不理想。索尼想要把这200万台主机都卖光恐怕还需要一段时间。

硬件 国外专讯 欧版PS3临时宣布涨价 20GB版本主机无缘首发

本刊讯　据来自PS3官方网站的消息，欧洲地区60GB版PS3的售价将被定为629.99欧元（约合人民币6173元），比索尼先前公布的599欧元定价高出30欧元，而且20GB版PS3很可能无法在首发阶段登陆欧洲。

公布欧版PS3售价的是爱尔兰的索尼PS3官方网站，根据网站上的资料介绍，20GB和60GB两个版本的PS3主机在欧洲的价格分别为529.99欧元和629.99欧元。而去年五月E3时索尼官方曾公开宣布，PS3欧洲首发价格为499欧元和599欧元，索尼在临近发售阶段时突然宣布涨价，这一做法确实让人有些吃惊。

实际上20GB版与欧洲首发无缘的传闻早已不是什么秘密，索尼SCE英国负责人David Wilson此前在接受媒体采访时就透露，尽管两个版本的PS3都将在欧洲发售，但是否同时在首发阶段推出还没有确定。

特报 日本专讯 《大神》将改编为电影作品 动画大师宫崎骏亲自操刀

本刊讯　随着近几年越来越多的漫画、电玩改编成电影，以优美的水墨画风格制作的《大神》也将在宫崎骏所创立的Studio Ghibli改编下搬上大银幕。

《大神》改编成电影的话自然不能用真人翻拍，制作成动画电影才能保存其独树一帜的水墨风格。于是CAPCOM最开始想到的团队原本是迪士尼的Pixar，而且剧情内容是以其创作时所爱用的神话故事为主轴。然而Pixar却并不适合改编《大神》，因为迪士尼动画主要是制作给较低年龄层的观众观赏，但是此游戏内容有较为黑暗的场面以及可怕的头目战。如果为了让低年龄层的观众也能观看而将《大神》“迪士尼化”，此举将会扼杀《大神》的精华所在。



最终，他们选择了宫崎骏所创立的Studio Ghibli，此团队的作品有《神隐少女》、《龙猫》。Studio Ghibli在日本有着相当高的声誉，其动画不只属于小孩子，就连成人也能很容易接受。目前相关计划还在进行当中。

软件 日本专讯 最终幻想诞生二十周年 开山之作登陆PSP平台

本刊讯　据日本方面的消息，SQUARE ENIX为了纪念知名角色扮演游戏《最终幻想》系列作推出20周年，将于PSP上推出《最终幻想》与《最终幻想II》的复刻版。

PSP《最终幻想》与《最终幻想II》的复刻版是以PS版为基础而制作的，同样维持2D点阵绘图的画面表现方式，游戏图像并针对PSP的高清宽屏进行了重新绘制，加入光源处理等特效，呈现出更美观的画面。除了游戏图像的重新绘制之外，游戏中还将收录GBA版《最终幻想I&IIAdvance》中新增的追加剧本“浑沌之邪灵（Soul of Chaos）”与“重生的英灵（Soul of Rebirth）”，以及当初专为PS版所制作的片头动画，甚至其中还收录了天野喜孝所绘制的一系列游戏插画等。

PSP《最终幻想纪念版》与《最终幻想II纪念版》预定2007年内推出，价格未定。



业界的声音



“PS2的品牌号召力虽然强大，但却没有给PS3带来太多的帮助。如果NPD公布的北美主机销量报告准确的话，那么至少还有30万台左右的PS3滞留在零售商的货架上，这对首发出货数仅有100万台（北美）的主机绝对不是一个好的信号，对PS3游戏的第三方开发商也是一样。”

——IDC市场分析专家Billy Pidgeon在对PS3的现状进行分析时这样表示。对于PS3来说，销量问题可以说已经是一个被说烂了的话题，靠PS2打下的江山今后还会提供多大的支持现在还不得而知，主机销量的低靡对软件阵容产生的影响也是难以估量的，虽然现在的声音是持悲观论调的居多，不过从软件的期待榜上却能看到一种微妙的现象。

“向日本的广大玩家提供他们真正感兴趣的独占作品。坚持做到这一点，玩家就会不断地购进主机,从而发现其它更多的感兴趣的游戏。”

——微软游戏开发团队主管Chris Satchell在接受媒体采访时若有若无地提到了软件阵容的开发方向。进入次世代之后，有影响力的独占第三方软件一直都是决定一款主机胜败的最大砝码，相信这是一个尽人皆知的秘密，虽然《蓝龙》和《失落的星球》的发售从某种程度上挽回了Xbox360在日本止步不前的情况，但是对于第三方软件的吸收依然是微软所要面临的最大问题。

“一般来说，当硬件的能力愈强大，就需要投入更多资源去制作游戏。只要习惯于某个主机，那就能为那主机做出越多有趣的游戏。而困难之处在于，现在有近乎无限的资源在那可以让你使用，所以很难去找到一个点，让你可以停下来并且说我很满足我现在的成就。”

——随着在Xbox360推出最新射击游戏的消息放出，以射击游戏《斑鸠》而闻名的Treasure社长前川正人近日对在Xbox360上开发游戏一事的原因发表了看法和意见。对于主机机能的评价和分析也许现在看来已经有些多余，而且这样的评价也很明显只是一个官方辞令，不过结合上面的发言可以看出微软在尽力争取日本第三方软件商的支持。

“中国业务是SONY全球支柱业务之一。我们欣赏和钦佩中国人民的创新才能并期待中国经济的持续增长。中国市场所蕴涵的巨大活力和潜力也为SONY的业务成长提供了良机。川崎成一先生在中国任职期间表现出色，在他的领导下，中国大陆市场已经成为SONY全球业务的主要市场之一。我们在此感谢他所做出的贡献。”

——SONY公司总裁兼电子业务CEO中钵良治在永田晴康正式担任SONY（中国）有限公司总裁时表示出了对中国市场整体前景的信心，而对游戏部分的详情却没有一个明确的表示。在发售PS2版行货之后，SONY是否会把PS3投入我国市场现在依然很难说，在神游和Xbox360都在积极活动时SONY对国内市场也表现出了很大的兴趣，不过相对来说进入时所要面对的阻力恐怕也是最大的一个。

“对我们来说，现在已经是时候该认识到这该死的小玩意（指家用机游戏）对社会造成的灾难性影响了，它正在使年轻一代走向堕落的深渊。”

“在游戏发行商财富成倍增长的同时，学习成绩下降、文盲甚至贫困的比率却在日益上升。青少年们只要一沾染上电视游戏，就好像变成了蜥蜴一样一动不动地盯着电视屏幕发呆，只有从他们手中的微弱动作中你才能感觉到他们是有知觉的。这东西（指电视游戏）不能教给孩子们任何有益的知识，更无法促进孩子们推理、探索和记忆的能力。”



——在英国发生Game Boy电死7岁男童的事件后，教育大臣Boris Johnson发出了言辞激烈的批评。电子游戏在社会中的位置，相信这一问题对于国内的玩家来说更是有着切身的体会，作为一种娱乐手段，总会有正面影响和负面影响，在评价上无论偏向哪一边都是不可取的，而如何正确面对并且接受游戏所带来的影响，需要借助的并不仅仅只是我们媒体，玩家的心态也相当重要。

“我们推出Xbox的原因不仅仅是游戏。它是一台通用PC。特别是就第一代(Xbox)而言，当时我们还被看作是一家PC企业，所以强调满足游戏发烧友的需求就显得特别重要了。如果(Xbox)只是一台游戏机，我们就不会费力去做了，而且根本不会涉足这一领域。从战略上讲，我们的目标是进军起居室(数字家庭)。这不是什么大秘密，SONY也在这么做。”

——比尔·盖茨又一次针对Xbox360的主机定位发表了自己的看法。“家庭娱乐终端”这一概念在被提出之后的确已经成了一个很明确但是却很遥远的目标。无论这一次次世代战争的焦点是否真的会集中在这里，改变一般人的生活娱乐习惯已经是所有主机共同奋斗的目标，从这个角度来讲，最后取得胜利的无论是哪一边，游戏界的格局恐怕也都会发生很大的变化。

“刚刚知道之后真的是吓了一跳，不过这的确是一个对双方都没有损失的系统（笑）。对于级别高的玩家来说也许是一个正合适的游戏方法。无论是怎么样一种形式，能让用户们自己寻找的游戏方式的情况是很不错的，当然是要建立在不给别人添麻烦的基础上。”

——《梦幻之星 宇宙》的制作人见吉隆夫在谈到一些玩家的自发游戏行为时这样说道。即使是在电视游戏的领域上ONLINE也是一个相当强大的趋势，而在游戏发展形态上厂商和玩家之间的互动是今后游戏特别是网络游戏所需要特别注意的一点，而在这点上来说电视游戏的网络游戏环境将会如何进行构架也是厂商在积极进行应对的一个问题。

“在经济利益上是有着充分的赢利空间，但是在技术上的问题则要另当别论了。究竟能不能实现还很难说。就我们来说如果有可能的话就想要去尝试一下，但是不能太过着急，当发现机会的时候，我们一定会毫不犹豫地加入，但是现在我们还是要等待那个机会，希望这样的机会能够在今年出现。”

——日本最大的PC网络游戏开发厂商Gungho的社长森下一喜在谈到对电视游戏市场的看法时这样说道。随着主机机能的提升，小厂商对电视游戏的开发显得越来越艰难，而大的电脑游戏开发厂商对电视游戏市场似乎也有着很大的兴趣。但是森下社长口中的“机会”指的又会是什么呢?

“DQ系列已经没有在画面上再进行强化的必要了，因此NDS是一个很合适的主机。”

“作为一个一代代玩过来的人来说，掌机没法刺激起我游戏的兴趣。”

“如何把各种要素调整为适合NDS的状况是很难说的问题。”

——对于《勇者斗恶龙9》将发售在NDS一事，日本的玩家也是众说纷纭，支持和反对的人基本达到了五五开，相对来说反应并不算是太激烈。即使表示反对的人也都没有“这么做简直是不可思议”的想法，在这个变革的时代今后无论发生什么也许都是可能的。

“这次所有参加游戏制作的制作人员都有向着同一方向去努力的决心，这一点让我很是感动。”

——石井浩一在谈到开发《圣剑传说4》中印象最深的一件事时这样表示。相信在游戏制作过程中除了各种技术能力以及公司宣传等外在因素之外，一个团队内部的凝聚力对一款游戏也将是至关重要的，虽然《圣剑传说4》的表现并不能让人说满意，但是我们还是可以从其中感受到制作方的诚意。

最期待TOP15

2007年第4期（统计时间2007年1月4日－2007年1月16日）本期截至统计日期共收到有效选票821张

这期已经将NDS上的《勇者斗恶龙怪兽篇JOKER》撤下了本期待榜，而上榜的游戏则是SE前不久刚发布的FF水晶编年史的续作“命运之轮”，同样也是一款NDS上的作品。本期待榜前十五名上榜游戏中，竟然有四款都是顶着“最终幻想”的名头，FF的号召力，果然非同凡响。

1位 最终幻想13

■PS3 ■SQUARE·ENIX ■角色扮演 ■发售日未定 ■价格未定



自从在3代中登场以来，召唤兽就一直是FF系列中不可或缺的重要组成部分，从最新的情报来看，在本作中同样也会有召唤兽登场。不过不知是什么原因，冰雪女王“西瓦”（SHIVA）这次将以姐妹两人的形式出现，而且这次的西瓦是机械与生物的融合体。

前回1位，本次计票509。

2位 战神2

■PS2 ■SCEA ■动作冒险 ■2007.3.13 ■49.99美元



《战神2》完全采用了前作的图像引擎，在简化游戏开发难度，缩短开发流程的同时游戏画面还是一如既往的优秀。本作将会同前作相同有着大量的血腥杀戮以及成人要素，制作小组也曾经表示，如果成人内容对反映游戏主题有帮助的话，他们会毫不犹豫地使用。

前回2位，本次计票472。

3位 超级机器人大战OG

■PS2 ■BANPRESTO ■战略模拟 ■发售日未定 ■7329日元



新机体“スレ－ドゲルミル”是由ウォ－ダン驾驶的超级系强力机体，配备有斩舰刀的机体，武装设计与“古伦加斯特二式”（グルンガスト二式）非常相似。通过金属细胞可对机体进行自我修复。ウォ－ダン在原GBA版OG2中曾经冒充曾迦与我方作战。

前回3位，本次计票441。

4位 恶魔猎人4

■PS3 ■CAPCOM ■动作冒险 ■发售日未定 ■价格未定



请仔细观看这张图片，这是本作的主角尼禄和系列前3作的主角但丁战斗时的情景，下面的台词翻译过来的意思就是“那天之后，恶魔就寄宿在了我的右腕之中”。尼禄口中所说的“那天”到底发生了什么事？这件事到底又与但丁有着怎样的关系呢？

前回4位，本次计票420。

5位 勇者斗恶龙9·星空的守望者

■NDS ■SQUARE·ENIX ■动作角色扮演 ■2007年内 ■价格未定



游戏制作人堀井雄二表示，本作将是系列的正统续作而并非外传作品。本作将依旧由LEVEL 5公司开发，从制作人到开发人员全部是《勇者斗恶龙VIII》的原班人马。同时本作还将对应Wi-Fi通信，将会有以前系列中从未有过的新玩法登场。

前回6位，本次计票397。

6位 合金装备 索利德4·爱国者之铳

■PS3 ■KONAMI ■动作谍报 ■2007年预定 ■价格未定



SNAKE在本作中装备了可以随时变色的“章鱼迷彩”（Octo-Cam Camouflage），北斗记得在MGS1代中也有一个代号为“DECOY OCTOPUS”的易容高手。 **前回5位，本次计票391。**

7位 光环3

■XBOX360 ■微软 ■第一人称射击 ■2007年 ■价格未定



在最新一期的国外著名游戏杂志《GamePro》中表示，本作的多人对战模式BETA测试版即将公布，看来游戏离最终完成已经并不远了。 **前回7位，本次计票364。**

8位 生化危机5

■PS3 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2006年冬 ■价格未定



按照CAPCOM计划，《生化危机5》要等到2007年才可能推出，其中PS3版本可能会与PSP互动；而XBOX360版本则会增加XBOX LIVE的网络要素。 **前回8位，本次计票340。**

9位 最终幻想战略版·狮子战争

■PSP ■SQUARE·ENIX ■战略模拟 ■发售日未定 ■价格未定



PSP版《最终幻想战略版 狮子战争》将会制作全新的MOVIE，SE已经先行公开了本作的游戏LOGO以及通过MOVIE再现的情节“草笛”的画面。 **前回10位，本次计票323。**

10位 逆转裁判4

■NDS ■CAPCOM ■法庭冒险 ■2007.4.12 ■5040日元



准秃顶的亚内检察官几乎在每一代的第一章中都会以主角对手的身份登场，当然，作为“准陪练角色”，亚内始终都摆脱不了小丑的宿命。 **前回11位，本次计票306。**

11位 最终幻想12·亡灵之翼

■NDS ■SQUARE·ENIX ■角色扮演 ■2007年预定 ■价格未定



本作中玩家可以操作的角色将全部出现在屏幕上，遭遇敌人后不进行切换直接在地图画面上就进行战斗，这点可以说是比较特别的。 **前回12位，本次计票281。**

12位 怪物猎人PORTABLE2

■PSP ■CAPCOM ■动作角色扮演 ■2006.2.22 ■4980日元



在《怪物猎人PORTABLE2》中新登场的怪兽之一是“轰龙”，体型十分庞大，通过四肢行走，两只锋利无比的前爪是其掠食主要武器。 **前回14位，本次计票262。**

13位 最终幻想 水晶编年史 命运之轮

■NDS ■SQUARE·ENIX ■动作角色扮演 ■发售日未定 ■价格未定



NGC版前作就强调多人联机对战的乐趣。本作中单人模式和多人模式都将非常优秀，结合NDS的无线联网系统一定可以给玩家们带来更多的乐趣。 **新上榜，本次计票257。**

14位 光明力量EXA

■PS2 ■SEGA ■角色扮演 ■2007.1.18 ■7329日元



《光明力量EXA》继承了前作《光明力量NEO》的战斗和育成系统，游戏世界观和故事情节也承袭了《光明力量》系列一贯的多种族共存的幻想风格。 **前回13位，本次计票238。**

15位 宿命传说2

■PSP ■BANDAINAMCO ■角色扮演 ■2007.2.15 ■5040日元



PSP版的《宿命传说2》中追加了一些新要素，在画廊模式中的“插画集”中收录了游戏中所有出现过的插画，最终可收集到的插画总数约为68张。 **前回15位，本次计票219。**

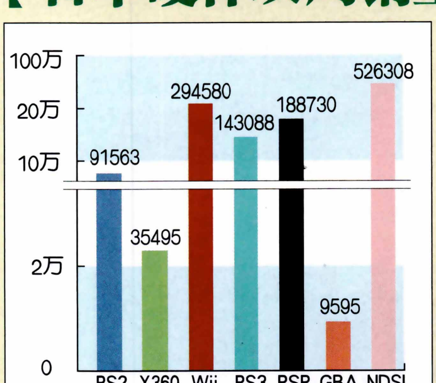
【榜评】这期想要说一说最近NDS上大热门作品：《勇者斗恶龙怪兽篇JOKER》在日本的销量情况。截止目前已知的数据，本作自发卖后的短短两周内已经售出了80多万份，其间已经发生过两次断货的现象，第一次是卖出50多万份之后，第二次是卖出80万份以后，SE不得不紧急加工生产以补充新的货源。值得一提的是，SE这次是采取了将圣剑4和DQMJ捆绑销售的策略，即游戏店想要进DQMJ的话，就必须同时购入一定数量的圣剑4才行；看来圣剑4还未发售，SE就已经预见到了本作的销量好不了，所以才不得不采用这种手段，不过这也难怪，自家人知自家事，圣剑4的质量怎样，SE自己当然还是心里有底的。接下来，又到了题外话时间了：《天下足球》“蓝色畅想——06世界杯专题”中，北斗听出了MGS1代的主题曲和MGS3代中丛林战的背景音乐……

最流行TOP15

这期《龙如2》的名次再次有所提升，竟然已经成功地杀入了前三甲，复刻自PS原作的《宿命传说》也紧随其后名列第四。上次的大篇幅攻略包括了系统操作详解、流程与剧情攻略，以及比较详细的研究，这期杂志上还将刊登猴子同学的游戏全部一百多个支线任务的详细攻略补完，喜欢这个游戏的朋友们正好借此机会将《龙如2》彻底圆满了。另外，GBA上的两款FF复刻作品表现也相当不错，GBA在我国庞大的用户群基数和这两作的高素质都是主要原因。

排名	游戏	资料	计票
1	最终幻想12	■PS2 ■SQUARE·ENIX ■角色扮演 ■2006.3.16 ■8990日元	计票:451
2	生化危机4	■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2005.10.25 ■39.99美元	计票:433
3	龙如2	■PS2 ■SEGA ■动作冒险 ■2006.12.7 ■7140日元	计票:419
4	宿命传说	■PS2 ■BANDAINAMCO ■角色扮演 ■2006.11.30 ■7140日元	计票:404
5	实况世界足球·胜利十一人10	■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2006.4.27 ■7140日元	计票:389
6	龙珠Z爆发！NEO	■PS2 ■BANPRESTO ■格斗游戏 ■2006.10.5 ■7140日元	计票:367
7	最终幻想6A	■GBA ■SQUARE·ENIX ■角色扮演 ■2006.11.30 ■5040日元	计票:358
8	恶魔城·黑暗的诅咒	■PS2 ■KONAMI ■动作冒险 ■2005.11.24 ■7329日元	计票:343
9	最终幻想5A	■GBA ■SQUARE·ENIX ■角色扮演 ■2006.10.12 ■4800日元	计票:335
10	新·鬼武者 梦之黎明	■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2006.1.26 ■7329日元	计票:317
11	战国BASARA2	■PS2 ■CAPCOM ■动作过关 ■2006.7.27 ■7329日元	计票:291
12	口袋妖怪·钻石/珍珠	■NDS ■任天堂 ■角色扮演 ■2006.9.28 ■4800日元	计票:269
13	王国之心2	■PS2 ■SQUARE·ENIX ■动作角色扮演 ■2005.12.22 ■7140日元	计票:243
14	圣剑传说4	■PS2 ■SQUARE·ENIX ■动作角色扮演 ■2006.12.21 ■7140日元	计票:236
15	恶魔城·废墟的雕像	■NDS ■KONAMI ■动作冒险 ■2006.11.16 ■4999日元	计票:212

【日本硬件双周销量统计】



【榜评】每年圣诞到元旦这半个多月的时间绝对是游戏软硬件厂商们收获银子最丰盛的季节，本期日本硬件双周销量统计榜上继续维持着大好光景。各大主机的硬件销量仍然维持在较高的水平，不过和上期比起来，Wii和NDSL两大主机的销量还是有了一定程度的“缩水”，然而即便如此，它们的销量也仍然比其他各机种有着明显的优势。360如今在日本的销量虽然仍然位居新三大主机末席，不过现在的成绩其实已经比以前有了显著提升了。（本期统计时间：2006.12.25—2007.1.7）

美国家用机游戏月间排行榜

AMERICAN GAME SALES RANKING 2006.12.1—2006.12.31

名次	机种	游戏	厂商	发售日	类型	价格
1位	X360	战争机器	EPIC GAMES	2006.11.7	动作射击	59.99美元
2位	PS2	吉他英雄2	REDOCTANE	2006.11.7	音乐游戏	49.99美元
3位	PS2	美式橄榄球大联盟07	EA	2006.8.22	体育竞技	49.99美元
4位	NDS	任天狗	任天堂	2006.10.16	养成游戏	29.99美元
5位	Wii	赛尔达传说·黎明公主	任天堂	2006.11.19	动作角色扮演	54美元
6位	GC	赛尔达传说·黎明公主	任天堂	2006.12.11	动作角色扮演	39.99美元
7位	PS2	美国职业摔角联盟2007	THQ	2006.11.14	体育竞技	49.99美元
8位	NDS	新超级马里奥兄弟	任天堂	2006.5.15	动作游戏	29.99美元
9位	X360	使命召唤3	ACTIVISION	2006.11.7	第一人称射击	59.99美元
10位	NDS	耀西岛2	任天堂	2006.11.13	动作游戏	34.99美元

【榜评】美版《最终幻想12》发售后第一个月曾经获得了排行榜第2的成绩，不过比较出乎意料的就是，在这期美国家用机游戏月间排行榜上已经看不到其身影，事实上，它已经跌出了前十，位列第12名。360上的大作《战争机器》本期仍然蝉联第一宝座，总销量也已经超过了两百万份，声势相当大。GC版的“黎明公主”紧随Wii版之后，在日本，想要购买GC版“黎明公主”必须得去任天堂网站上预定才行，在美国则能够直接购买，方便许多。



↑单从画面质量来看，GC版的“黎明公主”与Wii版比起来相差并不大。

日本家用机软件两周销售排行榜

JAPANESE GAME SALES RANKING 2006.12.25—2007.1.7

名次	机种	游戏	资料	销量
1位	NDS	勇者斗恶龙怪兽篇JOKER	■SQUARE·ENIX ■角色扮演 ■2006.12.28 ■5040日元	销量 869429
2位	Wii	Wii Sports	■任天堂 ■体育竞技 ■2006.12.2 ■4800日元	销量 264106
3位	Wii	Wii的初体验	■任天堂 ■其他 ■2006.12.2 ■4800日元	销量 227441
4位	NDS	新超级马里奥兄弟	■任天堂 ■格斗游戏 ■2006.5.25 ■4800日元	销量 199253
5位	NDS	日常知识训练DS	■任天堂 ■益智游戏 ■2006.10.26 ■3800日元	销量 183549
6位	NDS	更锻炼大脑的DS训练	■任天堂 ■益智游戏 ■2005.12.29 ■2800日元	销量 161957
7位	NDS	口袋妖怪·钻石	■任天堂 ■角色扮演 ■2006.9.28 ■4800日元	销量 152098
8位	NDS	欢迎光临 动物之森	■任天堂 ■其他 ■2005.11.23 ■4800日元	销量 146617
9位	NDS	星之卡比参上！盗贼团	■任天堂 ■动作游戏 ■2006.11.2 ■4800日元	销量 132837
10位	NDS	口袋妖怪·珍珠	■任天堂 ■角色扮演 ■2006.9.28 ■4800日元	销量 121602

【榜评】不出所料，素质让人失望的“圣剑4”这期已经“泯然众人已”……仔细看一下这期登上日本家用游戏销量榜的作品，就会发现它们全部都来自任天堂的游戏平台，其中8款NDS游戏、2款Wii游戏。不少曾经长期活跃在本榜的熟悉面孔在前阵子沉寂了一小段时间后，最近又再次出现在我们眼前，例如“新马里奥”、“动物之森”、“脑白金2”等，而且销量也都很高。关于本期销量第一名的DQMJ背后的故事，请参看左页右下角的榜评。



FFXIII 水晶星云

ファイナルファンタジー

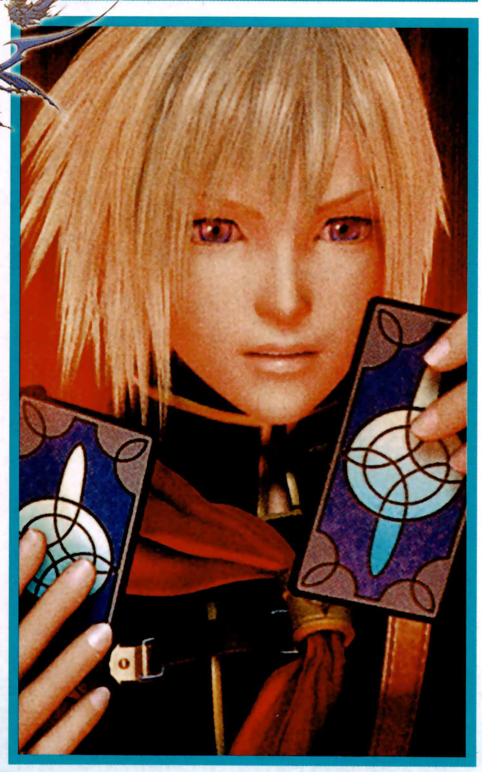
不需要我们用任何华丽的字眼儿加以形容，因为它本身就已炫目无比——这就是最终幻想，这就是最终幻想的最新作品群FABULA NOVA CRYSTALLIS，其中包括：系列正统最新作FF XIII；可谓与之相对的FF Versus XIII；以及一部手机用游戏FF Agito XIII。

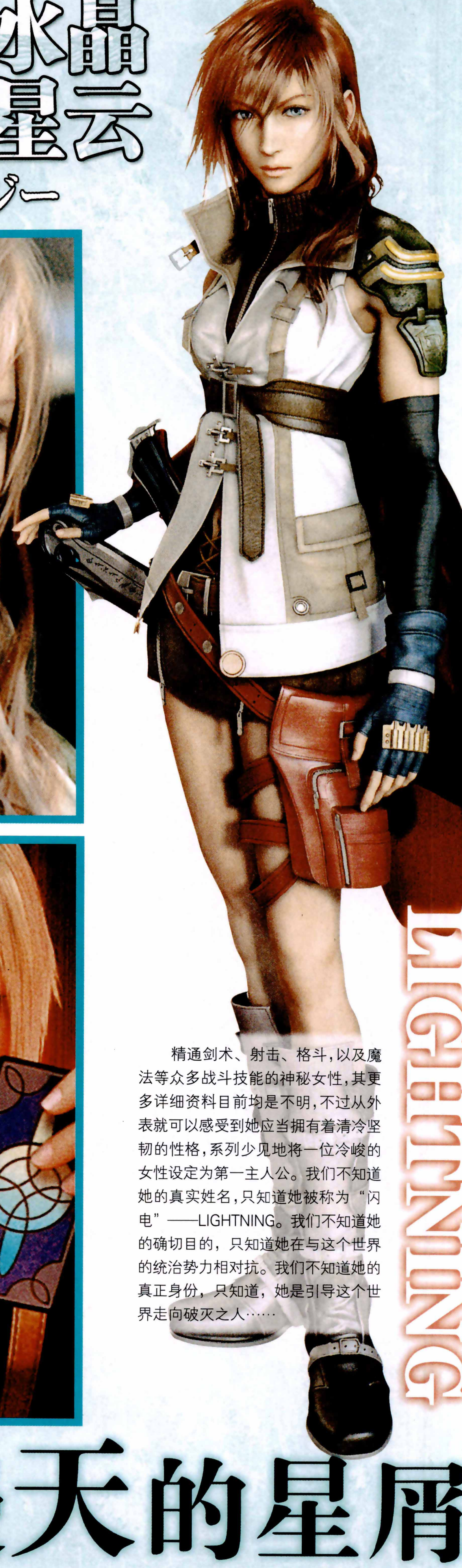
就目前的情况来看，三部作品间还没有展示出什么必然的联系，不过它们都有一个共同的神话式主题——水晶。这次水晶的地位和意义将深化到前所未有的境界，继10代的召唤兽之后，水晶也将走出仅仅是象征道具或者工具的含义。集团标题中，与FABULA字形相近的词有“寓言”的意思，这是否暗示着这次的作品会有“喻世”之意呢?剔透的水晶中烁动着星光，我们将满心激动地期待这一轮作品潮的到来。 □文/唯夜

FABULA NOVA CRYSTALLIS
FINAL FANTASY XIII





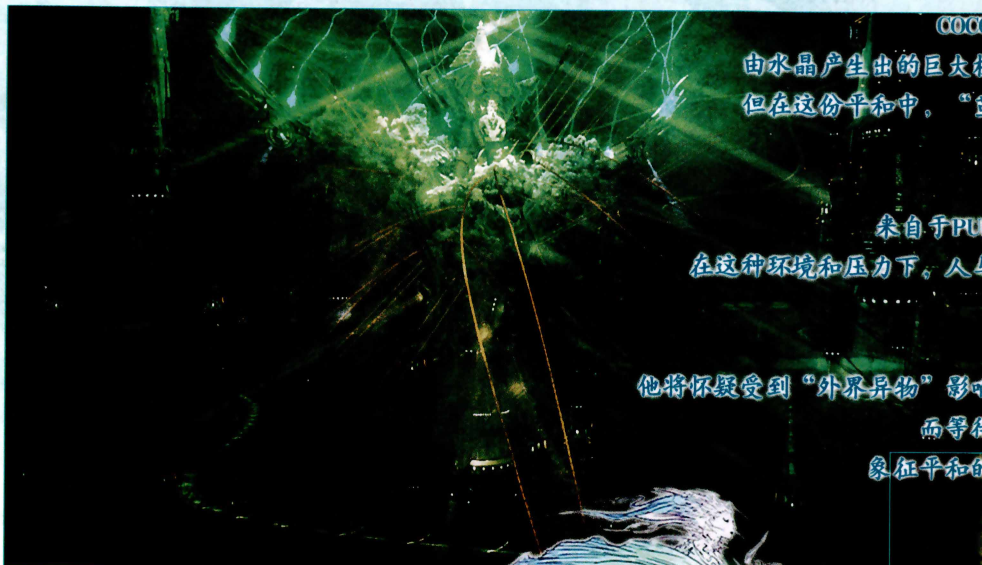




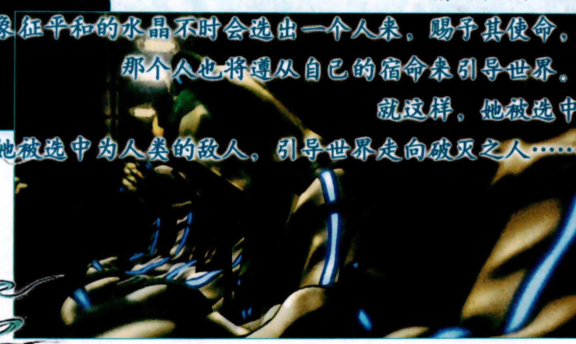
LIGHTNING

精通剑术、射击、格斗，以及魔法等众多战斗技能的神秘女性，其更多详细资料目前均是不明，不过从外表就可以感受到她应当拥有着清冷坚韧的性格，系列少见地将一位冷峻的女性设定为第一主人公。我们不知道她的真实姓名，只知道她被称为“闪电”——LIGHTNING。我们不知道她的确切目的，只知道她在与这个世界的统治势力相对抗。我们不知道她的真正身份，只知道，她是引导这个世界走向破灭之人……

水晶，迸裂，漫天的星屑



COCOON，悬浮在宇宙中的封闭都市，就像茧。
由水晶产生出的巨大机械和生物守护着这个社会的稳定和繁荣。
但在这份平和中，“茧”中的人们同样恐惧着“外界的异物”。
PULSE——律动，他们这样称呼茧外面
那片广阔且未知的世界，
来自于PULSE中的异物，就是令人恐惧的侵略力量。
在这种环境和压力下，人与人之间互相憎恨和怀疑的情绪日趋蔓延。
为了保证社会安定，
茧的统治结构“圣府”实行了非常措施，
他将怀疑受到“外界异物”影响的人大量构禁，并流放到律动世界中去。
而等待着这些人的，是比流放更悲情的真实……



象征平和的水晶不时会选出一个人来，赐予其使命，
那个人也将遵从自己的宿命来引导世界。
就这样，她被选中
她被选中为人类的敌人，引导世界走向破灭之人……

FINAL FANTASY XIII
ファイナルファンタジーXIII





以封闭排斥外界
以对抗贯彻信念

从已掌握的情报来看，FFXIII基本的世界观架构已经成型，核心的矛盾冲突也已经通过序章交待了出来。COCOON和PULSE，一个封闭的社会，一片无垠的世界。安定恐惧着未知，有穷抵触着无限。COCOON其意为茧，一个为了对抗外界的力量而将自身层层封闭起来的都市，无论是从名字还是其实际表现形式来看，这个词无疑有着深刻的韵味和寓意。并且悲哀的是，它正悬浮在自己所抗拒的世界中。游戏成品绝不会真的只设计成“PULSE对COCOON的侵略”这么简单的冲突，我们由序章所了解到的是被掩盖的真实。这其中每一样人和事物所扮演的真正角色到底是什么，时间将给出答案。

PS3	本刊译名：最终幻想 XIII				CERO 審査予定
	SQUARE-ENIX	价格未定	发售日未定		
角色扮演	BD-ROM	日版	游戏人数未定	使用容量未定	

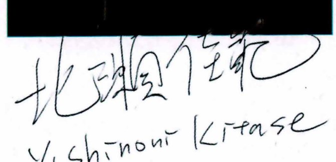
一个低调但才华横溢的人 他的名字更应被我们记住



SE拥有一批光华夺目的系列作品，而在这些光彩的背后，我们很可能忽略了一个名字，一个相当低调但同时切实稳重的人。他其实很早就进入了前SQUARE，从很低的职位一步步踏实做起，以自己的实力走到了今天的职位，他为许多作品的成功做出了重大贡献。

北濑佳范，出生于1966年9月23日。他于自己25岁，也就是1991年的时候就进入了前SQUARE，目前为SQUARE ENIX第一开发部部长。

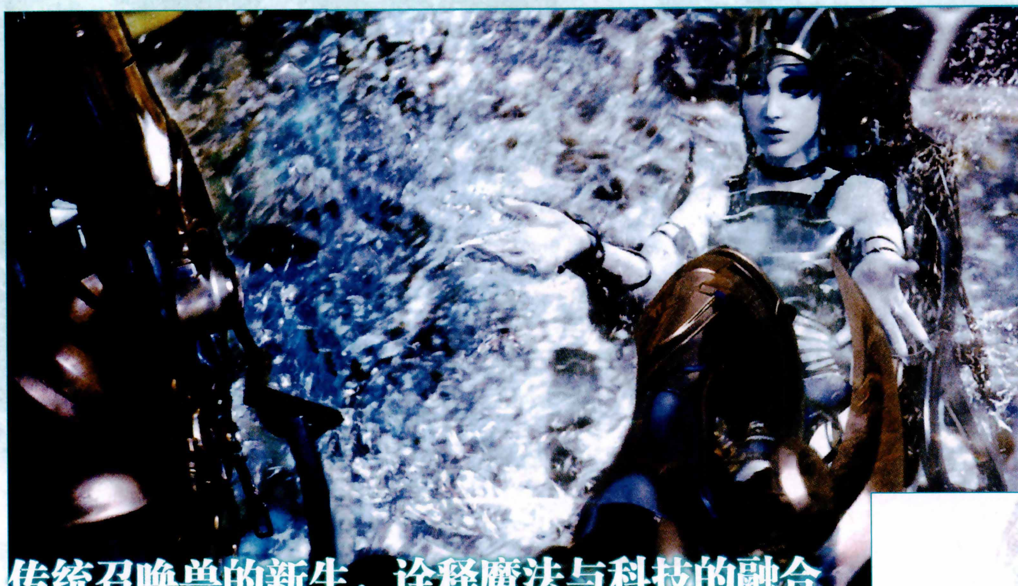
如果你在看完下面这份名单后被吓了一跳，那足以证明这个人的低调，以及他的出众才干了。近10年来北濑佳范以主创人员的身份参与了SE（尤其是前SQUARE方面）名下的几乎所有主力作品，更是自FF X开始便担任了游戏制作人这一最重要职位。上面这些质量与名声双丰收的作品使我们可以相信，FF XIII的正篇在其手中必将无比璀璨。



北濑佳范参与的主要游戏作品：浪漫沙加（1992年版）：野外地图设定/圣剑传说：脚本创作/最终幻想外传：企画/最终幻想V：场地企画/最终幻想VI：副导演（负责游戏脚本）/超时空之钥：导演/最终幻想VII：导演兼编剧/最终幻想VIII：导演/最终幻想X：制作人/王国之心：制作人/最终幻想X-2：执行总监/王国之心·记忆之链：制作人/最终幻想VII补完计划：副制作人/王国之心II：制作人/最终幻想 XIII：制作人

幻想之光向世间倾泻。

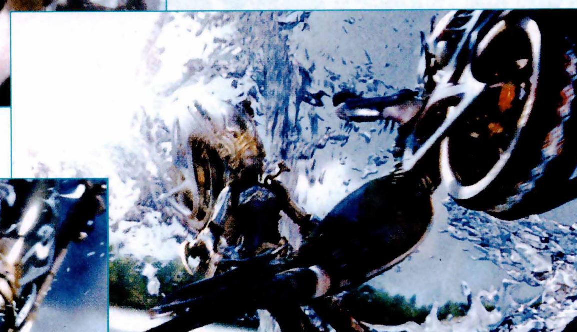
©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA



这次的水晶不再只是提供魔法这种抽象的概念，它能产生出非常实际的机械和生物，它还会有引导这个世界的意志——这几乎就是一个有着思考和情感的造物主的形象。按序章中所说，“象征平和”的水晶会选出指导世界的人，然而接下来语意突转——这次它选定了她作为人类的敌人。我们在疑惑之时不禁要问，是水晶向世人昭示了她的身份和宿命，还是她在被选定后反去选择了这样的命运？而且，究竟有几个，或几种水晶？从目前的情报中我们可以明确看到“PULSE的水晶”这个字眼，前页的第一张图就是它在喷射“异物”，破坏圣府的军队。Lightning究竟是被谁选中？她到底是属于哪里的人？

传统召唤兽的新生，诠释魔法与科技的融合

冰之女王Shiva，冷澈新定义



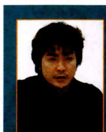


系列的标志之一，召唤兽，本次也确定登场，我们在上面看到的就是几乎全勤出场的冰之女王Shiva。

这次她不论在形象还是功用上都有了极大的改变！本次的Shiva将是姐妹二人，并且在身体构成上有着明显的机械组成部分，而二人合体后将变形为一台兼具魔幻和科技味道的巨型摩托。这真是十分颠覆传统的设定，可以想象她将不单是辅助攻击的作用，其在战斗之外也有着重要的意义和应用。

切裂云海的飞空艇舰队

圣府军的机械科技力量强大，其飞空艇的母舰有着极其巨大的身形。与历代各式飞空艇的设计相比较，这次的飞空艇更加给人以压迫感，外壳那厚重的金属质感彰显着深刻的象征意义。这一支庞大的舰队意欲何为呢？



VOICE from Director 鸟山求

关于情节和系统的一些设定

——在影像和静态图片中我们都看到了有大量怪物的出现，这究竟是……

鸟山求（以下简称鸟山）■那是圣府军的战斗部队，或者说兵器。圣府军一般使用的是枪械，而怪物则主要使用魔法。两种形式组合起来也正凸现了“幻想”的风味。

——这次的召唤兽将不再只是单纯的“召唤-攻击”的意义？

鸟山■嗯，是的。在基本的辅助攻击和支援功能之外，好比Shiva所变成的摩托，就设计了其它重要的作用。当然了，这使得战斗系统的整体设计工作的确繁重了不少……

——那以这个例子来说，是不是我们在战斗中就可以骑乘摩托了？

鸟山■这个……我想应该还是不会吧（笑），我们并不希望因此把战斗系统弄得很复杂。好比一边要考虑战斗，一边又要把召唤兽变来变去这样的处理会令玩家手忙脚乱，感觉过于繁琐，我们不会这么做的。

——这次的遇敌战斗会是怎样的处理呢？

鸟山■与系列以往都不相同，这次会是以一种非常“速度感”的方式突入战斗。

——嗯，这是否就是指那种不切换画面，移动与作战连贯发生的无缝战斗呢？

鸟山■不仅是无缝战斗，不过在PS3强力机能的辅助下，我们的目标是追求更高一级的表现。具体战斗中仍然会以ATB系统为基础，不过在各条指令选择时，其间几乎不需要任何等待时间。这将是一个进化了的，更加有速度感的ATB。





↑按制作方的话来说，该男子与Lightning之间将是一种“系列中从来没有塑造过的关系”——这句话太玄妙了，令人无限遐思。

除了主人公Lightning之外，这次又有新人物公布了出来——只是我们现在还不知道他的“名字”，也许又是跟自然现象有关的?这个神秘的男子在Lightning与圣府军的对峙中，骑着轰鸣的摩托直闯进来（这台摩托和Shiva……），他究竟是敌是友?

此外他是被设定成身材十分高大，力量也十分突出（可以扛起两个大人奔跑），甚至有着33cm的足长。单看这张图可能会令人觉得他有一些玩世不恭的轻佻味道，但其实这完全是角度问题，如果从正面看的话你就会感受到这是一个靠得住的男人。

她，引导世界走向坏灭？

世事本无善恶之分，只是由于我们的主观意愿和感受，
才被分成了善与恶。
代代由王国守护着的这片土地，拥有与外界隔离的近代文明。
对于水晶而言，这也许是最后一片“净土”——
它拥有自水晶中诞生的剑与魔法，
它也是保有这种社会秩序的唯一国度。
最后的水晶，最后的水晶国。
外部世界的其它文明，本来在稳定的秩序下各自运转和发展。
然而围绕着这最后的水晶，
国家间展开了激烈的争夺与争斗；
一幕新时代下的故事，就此揭开了它的扉章。







VOICE from Director 野村哲也
关于世界观和主人公的构想

——影像中出现了“基于现实的幻想”，它具体的意思是？

野村哲也（以下简称野村）■通过这个世界观，在一个具有现代感的世界中描绘出幻想的味道，在一些实际存在的场所引入一些非现实的要素。

——“非现实”，指的是那些身着铠甲的士兵吗？

野村■是的，与这个世界不一样的，就是那些来自于外面世界的人。不过这些目前都是概念影像，其中一些要素会变动的，好比主人公自身的一些细节设定也都会进一步调整更改的。

——主角眼睛的颜色会发生改变也属于此类设定吗？

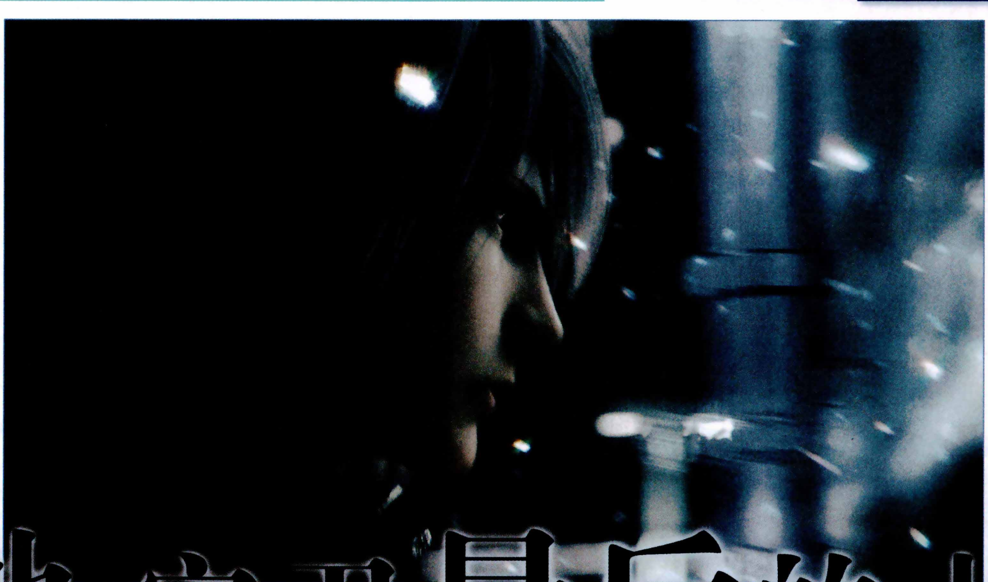
野村■嗯，是一个还处于构想中，没有最终确定的设定。普通状态中他的眼睛是琥珀色，战斗时则变为红色，而瞬间移动时他的头发会发出白光……此外我们还考虑眼睛在一些情况下会变成绿色以及其它更多的设计，不过最终具体还没有决定。



本作名为“Versus”，从标题上看是与正篇相对的意味。但其实二者有着各自独立的世界观，以及各自不同的故事。当然，从它的序章中可以看出，二者在一些设定上确实有相似之处——都有着“隔离”、“封闭”等关键词，不知是否是为了强化系列印象而做出的举措。

PS3	本刊译名：最终幻想 Versus XIII			CERO 審査予定
	SQUARE-ENIX	价格未定	发售日未定	
动作角色扮演	BD-ROM	日版	游戏人数未定	使用容量未定

→作品在开发过程会计划加入各种同伴，他们拥有与主角完全不同的武器和技能。大部分时间内主人公单独作战的情况比较多，也过也会有一些与仲间协同作战的场合。



故事的主人公是这个剑与魔法的国度的王子，也就是未来的王位继承人。关于他的姓名，实际上在此前公开的影像中就已经“透露”出来了——当时他坐在车里，而新闻广播中就提到了继任者的名字。只是当时的声音很不够明晰，我们谁也没能听清罢了。看来若想知道确切，就只能等待官方的后续资料了。

王子借由水晶的力量，可以自如地操纵各种武器，以卓越的技能击倒敌人；反映到游戏中，很多能力都是其作为主人公独有的。整部作品虽然强调的是剑与魔法，不过同时也会表达出一些极具现实感的东西，好比主人公的车所行使的高架公路，以及路两侧的各种建筑，都流露出强烈的现代日本都市感觉。

他，守卫最后的水晶国。

©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA

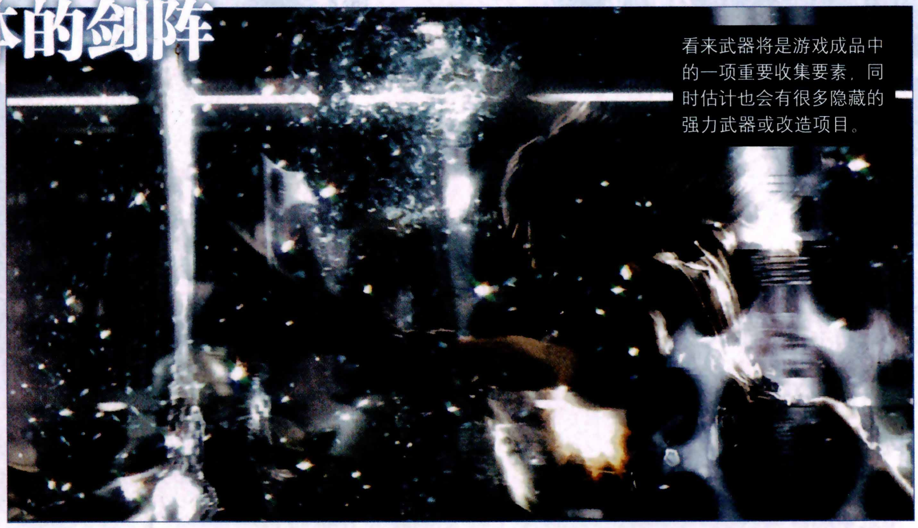
主人公，WEAPON MASTER
水晶之力，攻防一体的剑阵

主人公可以使用的武器种类繁多，功能各异，而把它们一齐“召唤”出来的时候更是魄力十足，声势惊人。下图中环绕在主人公身周的就有11把：剑、枪、斧、锤……以及更多单凭外型难以判断具体用途的装备。



↑别忘了这本质上还是一个RPG，不要期待游戏一开始我们就有这么多武器可以用，总是要循序渐进的。不过武器的成长要素、以及可以进行改造的Customize要素应该都是会引入的。

↓武器不仅仅是用作攻击的，它同时也可以用来抵御敌人的打击。以FF的风格，自然不会放过任何摆酷的机会——面对敌人的弹雨，主人公毫不犹豫地直冲过去，他身周现出的武器将所有的弹丸全部反射，Cool！



看来武器将是游戏成品中的一项重要收集要素，同时估计也会有很多隐藏的强力武器或改造项目。

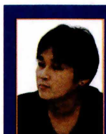
刺穿敌人的利刃，也可化为守护自身的坚盾

主角不仅可以在复数把武器间选择，更可以同时使用它们。依据它们各自特色的攻击方式，玩家可以在很大程度上自由发挥，做出复杂且华丽的进攻。此外武器不仅简单起到直接的攻防作用，它们中的一些还可以被设置为“陷阱机关”，突然出现于敌人面前进行攻击。



剑刺、枪射，一气呵成 绚烂终结的舞步





VOICE from Director 野村哲也
关于主人公能力的设定

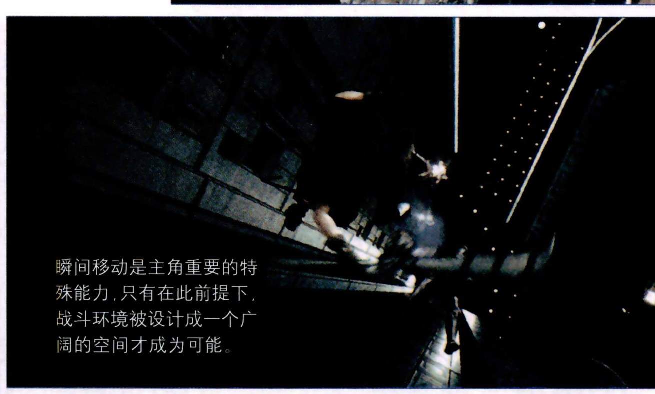
——主人公可以瞬间移动，这是他的一种能力吗？

野村■是的，不过他也不是能随意瞬移的，其中要遵循一定的法则，就是只能瞬移到剑所在的地方。除了可以移动到原本放有剑的地方之外，还可以采用先把剑投掷到某个场所，再跟着移动过去的做法。目前这些构想还处于实验测试阶段，这也是属于主角的独有能力。

——本作的动作性会有多高呢？

野村■大约会是《王国之心》的那种程度，《王国之心》在动作表现方面其实是很复杂的，不过实际上操作起来却并不麻烦。我想，借助于PS3的高机能，把影像中所表现出来的那种高低落差非常大的战斗做到实际游戏中去也是可能的。





瞬间移动是主角重要的特殊能力，只有在此前提下，战斗环境被设计成一个广阔的空间才成为可能。

←战斗将不再局限于平面或者近平面的场景中展开，而可以拥有相当大的高度差。

要有纵深，更需要高度，临场感强烈的战斗。以瞬间移动体会Versus的快感！

以水晶的名义，以手中





众多的魔法学员集结在魔导学院。
分在了13个班级中的学生们，
遵照着严格的规律进行刻苦的训练。
时间就在这样的日常中一天天地流过。
羁绊使他们成为朋友和同伴，
羁绊使他们站在一起面对铁与血的战争，
他们面对着水晶，起誓。当那扇门打开的时候，
他们赌上自己的生命去面对那世间的真实。

FINAL FANTASY Agito XIII

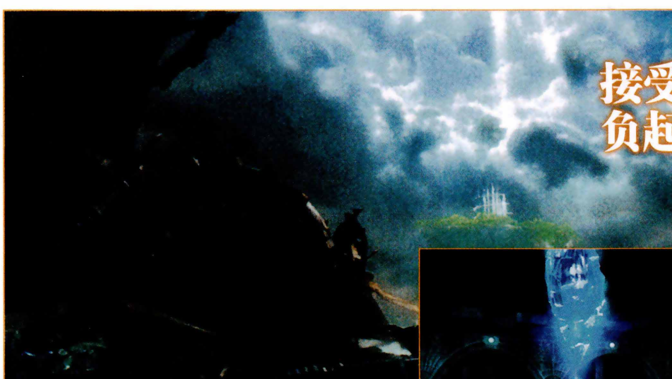
ファイナルファンタジー アギト XIII



本作对应的是手机平台，虽然是在线游戏（需要与服务器端随时交换信息），但并非是MMORPG。作品采取的是全3D的表现形式，力图给玩家带来切实的投入感。游戏中共有12名主人公可供选择，不同的人物使用不同的武器，比如枪、剑、弓、卡片……等等。总之十分多姿多彩。

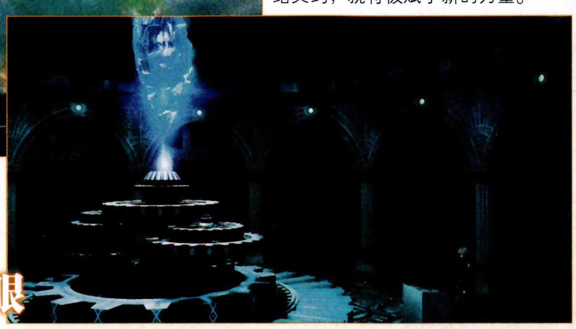
移动电话	本刊译名：最终幻想 Agito XIII				CERO 審査予定 レーティング
	SQUARE-ENIX	价格未定	始营运日未定		
在线角色扮演	—	日版	1人	—	





接受水晶的恩惠，负起守卫和平的职责

↓这个世界内有多个水晶，不同的人负有守护它们的职责，与水晶缔结契约，就将被赋予新的力量。



↑踏出绿岛上的魔导学院，立即就能感受到战争的气息和痕迹，苍凉与学院内的平和形成鲜明对比。

残破中的这份绿色，现今竟显得是那么刺眼

的武器，我起誓。

VOICE from Director 田钿端

关于游戏的关键词

——在影像中可以看到卡片满天飞散的场景，这次的卡片是否有着特殊的意义呢？

田钿端（以下简称田钿）■这只是12名主人公里，中间的那一位所用的武器罢了，卡片纯粹只是武器的一种。在《FF Agito XIII》里，每个人物都有专属于自己的特色武器，并由此焕发出多彩的战斗。不过呢，把“卡片”作为游戏进行的另一条主要线索也是有可能的，关于这一点我们正在考虑中。

——请说说魔导学院外面的环境吧。

田钿■在《FF Agito XIII》中有着广阔的世界舞台。在影像中我们看到魔导院中维持着平和的日常生活，而这同时也显现出了与外界环境的对比。在实际的游戏世界中，保有日常秩序的魔导院，与外面那被侵蚀以至于荒废的区域共存着，这种强烈的对比所制造出的感觉就是作品大概的氛围。

——那么学生们是在同什么战斗呢？

田钿■一开始的时候是不知道敌人是谁的，但是来自于外界的入侵确确实实地发生了，世界的平衡正在开始崩坏，这些学生们就在不知道敌人是谁的情况下开始了战斗。随着故事的进行，我们自会了解敌人的目的和身份。

©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA

兽人王国起异变，特殊部队急出发!

NDS	本刊译名：圣剑传说・玛娜英雄			CERO
	SQUARE・ENIX	价格未定	发售日未定	
角色扮演	卡带	日版	1–2人	游戏容量未定

圣剑传说是史艾旗下的招牌作品之一，深受广大玩家的喜爱。这次登场的圣剑传说DS是该系列中的第一款即时战略作品，并且是登陆NDS主机的系列第一作，因此玩家都非常期待着它的表现。本作继承圣剑传说3的故事，为玩家揭开了“圣剑传说3”中的谜团。 □文/雪飞

南海孤岛上贝当王国。
兽人国度惊变
少年英雄罗杰率部出发!
调查侵略真相与意图。
危机……



©SQUAR ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved.

实现游戏性！战斗及其准备!!

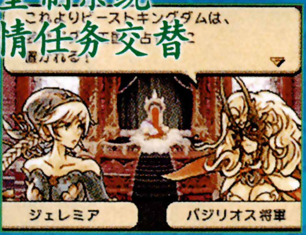
精彩旅途完成无尽的任务 促进剧情发展故事随之进行！

本作分为两大部分，一部分是故事部分，另一部分则是任务部分，两部分交替进行。游戏整体为在故事进行中引发事件并且进入战斗，完成战斗后，玩家才能进入下一个舞台。在战斗中召唤出的怪物等等，在进入下一个任务后全部重置，每次玩家都要进行新的排兵布阵。不过玩家得到的物品等可以带到下一舞台，随着故事的进行，玩家还可以召唤的怪物数量也逐渐增加，此随着故事的进行战略性逐渐增强，到游戏的中后期玩家必须要认真思考排兵布阵，才能战胜敌人，是一款值得玩家研究的作品。



←由事件引发本作的故事流程，因此更要注意引发事件。

双重制系统 剧情任务交替



→有些战斗的胜利条件并不是全灭敌军。

一刻不能放松的即时战斗 挑战主机机能的优秀作品!!



本作的根本就是即时战斗的游戏系统，这与回合制战斗输入命令有很大差别，采取"在一切都是即时进行"的概念下行动的游戏系统。部队编成、战斗、情报收集、资源调配等复数要素，必须玩家熟练掌握后才能轻松完成。



两大部分交替进行！多数单位同时行动

→即时的战斗要求玩家全神贯注，一刻都不能掉以轻心。

1 收集资源作好战斗准备！

资源是进行战斗的基础，玩家一定要注意资源的收集。在任务中最初可以行动的只有主人公们，而玩家首先要自己进行资源的收集工作，收集建筑设施必须的魔石和召唤怪物所必须的果实。最初时玩家可以召唤出那些资源收获型的怪物，高效率地建筑各种设施。


←一开始玩家要寻找果实收集各种资源。

2 建造设施召唤战斗怪物！

收集到了足够的资源以后，就要进行下一步工作，建筑新的设施召唤战斗用的怪物。怪物分为飞翔型、弓型等多种类型，必须建筑与其对应的设施才可以召唤怪物出阵。如果玩家资源比较充裕，最好是建造出全部的设施，召唤出各个类型的怪物。


←资源充裕的话要尽量建造各种召唤设施。

3 带领怪物们进入战斗！

当玩家召唤出战斗用的怪物以后，便可以出阵战斗了。玩家要了解敌人战斗单位的规模和排兵布阵，利用敌人的弱点相克发动战争。战斗中玩家要确保自军士兵的安全，还要考虑到战斗、资源调配、怪物的召唤等多种要素。并且在即时战争中操作这些怪物进行战斗。


←玩家最多可以派遣25支部队参加战斗！

4 满足胜利条件完成任务！

各个任务的胜利条件和败北条件并不相同，玩家在完成了条件之后才能取得战斗的胜利。当然有不少战斗都是要在消灭掉敌人的领袖之后，才能进入下一篇章。顺便说一下，败北条件通常都有几条，只要玩家不慎满足其中之一，便宣告战斗失败。


←地图的构成和胜利条件都是多种多样。



Gelemia 朱莱米阿

侦察部队的精英红一点，性格直爽被称为"移动的地雷"，剑法超群绝对是值得信任的战斗主力。



Teckelly 绨凯丽

由于年幼而不知世事，非常单纯但也有顽固的一面，是可以控制动物的少数民族"森之人"的后裔，。



Yuriel 由利埃鲁

沉着冷静的侦察部队队长，因为无论是多么激烈残忍的战斗，仍然可以保持笑容，被人称为"笑蛟"。


←本作的战斗值得玩家深入研究。

Kjucka 修卡

喜爱美女与酒的雇佣兵，性格直爽不拘小节。因为是罗杰的好友，因此作为侦察部队的一员加入战斗。

因为"兽人王国"最近动态不稳定，似乎对王国不利，因此贝当王国派遣了特殊部队进行侦察，整个特殊侦察部队由主人公罗杰和其他四名士兵组成。



Rojer 罗杰

性格开朗，善于与外人交际，擅长剑术和体术。从两年前开始加入贝当军，因为一直没有什么大规模的战争，因此生活得比较安稳。担任特殊部队队长，与雇佣兵修卡是好朋友，并和他一起参加战斗。



↑本作的系统和战斗已经完成开发。

冒险旅途遇强人敌我不明
能力超群兽人王加吾萨再现辉煌

罗杰和他所率领的特殊部队侦察的目的地兽人王国，由加吾萨治理，他为保护自己的王国而战。不知是否一直会加入主人公的队伍共同战斗。





→不因私人感情而影响冷静的判断，深受国民的爱戴。

兽人之王者 爱民爱家爱国

从兽人王的语言表现出他的性格，虽然贵为王者但平易近人，同情并帮助弱者。



←在战斗中使用爪子向敌人发起压倒性攻击，成为战斗的中心。



兽人王国的王者，与其他兽人不同的是，他对人类不报有任何偏见，因此可以和罗杰一行并肩战斗。在《圣剑传说3》中就曾经登场，而本作则让玩家可以了解到这些英雄年轻时的故事。

SFC版《圣剑传说3》也曾登场
身经百战兽人王情报公布

加吾萨是《圣剑传说3》中主人公之一凯恩的父亲，本作讲述他年轻时的故事。此外还有很多三代登场的人物也会在本作出场。





←↑圣剑传说3是大家非常熟悉的作品，本作继承了它的世界观，凯恩也是非常强悍的角色。

为国为民生死战
知己知彼方能百战不殆

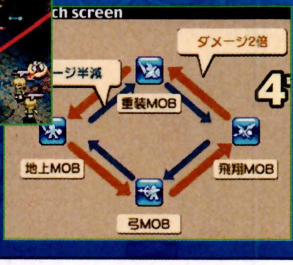


当玩家召唤完全部战斗单位后，便可以冲向敌人的阵地。而在战斗中那些收获单位则不能战斗，只能使用像罗杰一行类似的战斗单位出场战斗。罗杰和加吾萨等主人公都有固有能力，攻击方法因人而异；收获单位善于收集物资，但却不会战斗，在战场上一定要注意保护；战斗单位则是战场上战斗的主力，并且分为四类：地上型、重装型、飞翔型和弓型四类。四类战斗单位间存在相克关系：地上型对重装型攻击伤害半减、弓型对地上型攻击伤害半减、飞翔型对弓型攻击伤害半减、重装型对飞翔型攻击伤害半减；重装型对地上型攻击伤害加倍、地上型对弓型攻击伤害加倍、弓型对飞翔型攻击伤害加倍、飞翔型对重装型攻击伤害加倍。在战斗终盘时，玩家可以派遣大量部队出战，玩家不能仅重视局部的战斗，而是要把握整体。如果在游戏的初期，让玩家同时控制多个单位进行战斗相当艰难，但本作的难度会逐渐增加，玩家可以逐渐熟练掌握游戏系统并且完美操作，在游戏后期遇到大战也不会因为操作问题而败给敌人。玩家还可以按照自己的喜好来召唤战斗单位，每名玩家都有自己专用的战斗方式。

本作还支持多人联机对战，玩家可以跟自己的好友用NDS主机来一决胜负。



←及时调整战术应对变化正是即时战略游戏的魅力所在。



→熟练掌握各种战斗单位间的相克关系，可以使用少数精锐的部队消灭敌人的大部队。

人类王国威胁悄然至
少年英雄出阵

兽人王国的动向不稳定，为了避免遭受其害，贝当王国派遣罗杰率领五人侦察特殊部队秘密潜入兽人王国。





Annais 阿纳伊斯



统治贝当王国的年轻国王，自由奔放但没有强烈的责任感，语言和行动都比较幼稚，认识不到战争和士兵死亡的残忍。



Celestan 赛莱斯坦

贝当军将领，虽然忠于职守，但是有时却过于乐观办事马虎。似乎在多年前就与由利埃鲁、巴吉丽奥斯就是相互了解的同伴。







Bazilios 巴吉丽奥斯

贝当王国的女将军，出身于将军之家，从小就接受军人的教育。虽然年纪尚轻，但却拥有高超的指挥能力和判断力。面戴假面具容貌不明。

→在战斗中还要警惕敌人的援军，大意就会陷入被动。





与思考同时行动的魅力
游戏制作揭秘制作人悄悄话



继承《圣剑传说３》世界观的本作由石井浩一负责游戏策划并担任制作总监，大印健生和龟冈慎一担任制作监督。圣剑传说系列的多部作品都是石井浩一和大印健生的代表作品，龟冈慎一则是第一次参加圣剑传说系列作品的制作。

根据装备的物品，发动各种更样的效果

一请问这次制作本作NDS版圣剑传说的制作理念是什么?

石井■大家很想利用NDS主机的触摸笔玩玩圣剑传说新作品，而在讨论会上喜爱即时战略的大印提议尝试制作成即时战略的作品。虽然很多人都会想到制作即时战略的游戏，但实际制作却是非常辛苦的事，我们很想完成这样的挑战，因此将即时战略带入了圣剑传说的世界，制作出了本款作品。

一本作与《圣剑传说3》有些关联，为什么要选择《圣剑传说3》为关联作品呢?

石井■因为想继续拓展《圣剑传说3》的世界观，如果想让玩家看到电视剧一样的作品，《圣剑传说3》的世界观是最为合适的。

一《圣剑传说3》主人公周围的人们也都会出场吗?

石井■是啊。在《圣剑传说3》中，他们已经是"大爷"、"大妈"了，而本作则讲述他们年轻时的故事，从年轻时他们就有这样的意志，并且拼命地努力着。

一那么在玩本作前再玩一遍《圣剑传说3》会不会更为深入地理解本作的世界观呢?

石井■应该会更为深入地理解，不会仅限于那些还拥有SFC的玩家。

一本作中有没有主人公级别的概念以及装备呢?

石井■主人公是没有级别，而装备则有很多种类。装备品中有提高攻击力、体力，提高攻击范围等产生多种效果的装备。但是并非只有正面加成，比如说提高力量减少体力、提高移动速度降低攻击力等……玩家要发挥主人公的长处弥补缺点来选择装备品，并且主人公不同可以装备的物品也不相同。

一怎样才能得到这些装备品呢?

石井■主要是完成任务得到，其他也有各种方法。并且在相同的任务中，根据完成情况不同得到的装备品也不相同。预计本作中共有数百种装备品，不同主人公装备相同装备品效果也会发生变化，希望大家可以进行多种尝试。

特殊单位和超能特技的使用方法为成功关键

一大家已经知道本作中存在特殊单位，可以完成潜入地下等特殊的任务。

大印■有些怪物擅长探索，可以活用为侦察部队。但从整体上看，有些特殊单位使用时比较艰难，需要玩家注意操作。

一其他还有什么种类的呢?

大印■比如说可以自爆的怪物等等。

石井■保护着它突入敌阵，然后让其自爆，之后再派遣士兵们发起进攻，这也是战术之一。

一特殊单位中有一种名为"魔工兵器"的怪物，从名字上看来，应该是非常强悍的怪物。

大印■因为召唤费用昂贵所以攻击力强劲，可是也有移动迟缓并且发动攻击间隔的时间较长的缺点。如果派遣它单独出击，很容易被敌人包围并被消灭，因此也需要仔细考虑使用方法。

一特殊单位在战斗中非常重要?

大印■除了四种基本单位以外的特殊单位，随着习惯了游戏的战斗，可以发挥出这些特殊单位的效果，对游戏的攻略非常重要。

一超能特技与特殊单位同样是攻略的关键?

大印■是的。比如说缔凯丽有特技是让怪物必杀技发动率30%，可以大幅提升怪物的战斗力，因此可以利用这一特技，将怪物放置在她的周围，逐渐推进完成战斗。

一如果是两个超能特技重叠，会不会都有效果?

大印■对，是双重效果。按照范围内人数来决定特技效果的数量。

一那么五人的超能效果重叠则很强啦?

大印■是啊！但并不是永远是在宽阔的场所战斗，实际战斗中很难做到。

一顺便问一下，如果使用超能的主人公被打倒了会怎样?

大印■主人公被打倒则游戏结束。其他的主人公在游戏后半可以使用复活的特殊手段。出于高战斗能力和超能特技的考虑，一定不要让主人公们被打倒。

一有回复体力的手段吗?

大印■有使用特技回复等多种手段。

对战游戏的魅力所在，自由自在的游戏方法

一游戏的舞台有很多种，有没有地形效果呢?

大印■主要会影响移动，那些只能在水上行走的怪物在地面上不能移动，因此要针对舞台派遣怪物。还有高度的概念，弓矢射程远可以射到城墙而手里剑则射不到那么远。

一根据地图使用怪物也是必要的啊。除了移动以外，怪物之间还有什么差别?

大印■除了体力等基本数据差别外，攻击方法、视野范围也有很大的差别。

一如果突然出现敌人援军时，可以即时替换我方怪物出场吗?

大印■那是不行的。不过在发动攻击前会显示强弱关系，可以让玩家判断出应否使用该怪物攻击敌人。

一战略性很强，一定要考虑全面使用战术的战斗啊。

石井■最重要的是要临机应变，不再是单纯依靠某种怪物或者手段无敌天下。必须要一面观察敌人的行动采取相应的对策。原本以为这样的手段是不行的，反而会意外地受到奇效，也是本作的乐趣之处。

一操作比较复杂，但是随着游戏的进行，玩家也会渐渐熟练操作。

石井■是啊，玩家要一边思考一边行动，利用NDS主机的触摸笔，连小朋友也会喜欢上这样的游戏的。

一石井先生本人也喜欢玩这一类型的游戏吗?

石井■喜欢，甚至会在使用触摸笔时认为那就是为即时战略游戏准备的。

一本作是高自由度的作品，游戏方法因人而异?

大印■对，在最初开始游戏时，召唤同一种怪物也是各不相同。我是"四匹派"。

石井■我是"六匹派"。

龟冈■我是"最大数量派"。

石井■这就是游戏方法的不同之处，因为这些不同产生了对战游戏，和朋友一起玩对战游戏时，能注意到这款作品更是让我高兴。

一对新作品有什么印象吗?

石井■这次在NDS主机上，使用新系统该如何玩这点可谓曲折万千。最初制作一定程度后，感觉这样很没意思，于是完全推翻重新制作。我可以自豪地说能够达到现在的完成度，也是因为当时的决断。

大印■随着逐渐完成游戏，玩家会渐渐熟悉游戏的操作系统，并且被游戏的魅力深深吸引。加入了新的战略要素、生动的故事，可以让玩家长时间的游戏，我也非常期待本作上市。

石井■本作游戏类型是最初制定，希望其他公司的制作人也能像我们一样自信地制作游戏。

大印■现在战略模拟类型游戏有大量作品，非常普遍，而最初的作品却是非常罕见有创意的作品。希望能自本作以后，也渐渐出现即时战略的游戏。

龟冈■我真的是没有制作过即时战略游戏，在跟石井在酒桌上谈论后，更是觉得不做不行。这次是第一次制作圣剑传说的作品，真的是非常有趣。

石井■我知道你绝对会在玩了以后爱上这个作品。

一最后请为读者说几句。

大印■在试玩者中有许多玩家都没有玩过即时战略类型的游戏，但大家都对我说本作很有意思。因为是没有先入观而喜欢本作，因此请大家一定玩玩。

龟冈■继续刚才的话题，途中曾经重新制作一回，是因为制作得让人感觉过于复杂，因此将复杂的部分排除，保留了有乐趣的部分重新制作，本作可以让那些觉得即时战略游戏过于复杂的玩家当作是入门的教材。一直是圣剑传说系列FANS的玩家刚接触本作时，也许会不太适应，但在游戏一段时间后，一定爱上本作。

圣剑传说系列再添新成员！
系列首部即时战略得意作值得期待！











スーパーロボット大戦W



超级机器人大战斗再次登场！

NDS主机上的完全新作品！

超级机器人大战系列将漫画、动画中的人气机器人集合，以热血的战斗和独特的系统征服了无数玩家。而且本系列的作品几乎是全平台制作，使越来越多的玩家喜爱本作。虽然PS2版超级机器人大战OG2延期发售，但厂商却为大家公布了好消息，那就是本作预定于3月1日发售。本作是该系列的最新作品，登陆NDS主机，保持系列的传统，将超过十五款经典动画漫画中的人物集合，制作成全新的剧本。在登场的作品中有大量作品都是初次登陆该系列或者是初次登陆携带主机。与以往该系列作品不同的是，本作将剧情分成两大部分，因此玩家在游戏中还可以得到新的感觉。 □文/雪飞

NDS	本刊译名：超级机器人大战W			CERO A
	BANPRESTO	6090日元	2007年3月1日	
战略角色扮演	卡带	日版	人数未定	游戏容量未定

勇者王凯！为除恶而战！



←狮子王凯是大家非常熟悉的超级英雄。



→勇者王凯已经是超级机器人大战系列中多次出现的“老人”了，不知在本款作品中他表现如何。

STORY

旧世纪末诞生的全人类统一组织“世界联合国家”
随着时间的推移逐渐腐化
因此以科罗尼自治为开端爆发了革命战争
世界联合国家解体，世界恢复各个主权国家自治的原状
继承统一遗志的新·国际联合诞生
此时是联合宇宙历98年
可是这时的地球与人类并不太平
遭受着来自宇宙的威胁
白鸟座方面探察计划失败，正体不明的巨大人工物“EI-01”落下
人类受到外宇宙意想不到之敌袭击
随后被称为拉达姆的谜之生命体从木星方面发动攻击
由于“木星蜥蜴”的攻击，经历完战争的世界再受毁灭性打击
地上也受到新的威胁
机器人恐怖活动此起彼伏
联合宇宙历99年
不明未来的世界迎来了新的战争

创造无限可能 热血机器人

—《超级机器人大战W》中“W”代表什么？

寺田■因为NDS主机分为上下双屏幕，因此本作剧本也由两部构成，“W”取自英文“DOUBLE”代表双重的意思。

—这次剧本分为第一部和第二部两部分啊？

寺田■对。跟《超级机器人大战α外传》和《超级机器人大战R》很相似。但本作并不是因为要玩家等待上很长时间的休眠期才分成两部分。在第一部和第二部间经过的这段时间玩家只会有一点点感觉而已。

—原来如此，那么做参战的作品也因两部剧情而有很多作品吧？请简单介绍一下这次新参加的作品吧。

寺田■参加的作品很多，其中还包括《机动战士高达SEED ASTRAY》和《机动战士高达SEED X ASTRAY》。

—那么《百兽王》怎么样呢？

寺田■那是80年代日本东映的动画作品，并且很有人气但从未在超级机器人大战系列登场，因此选择它登场。在当初放映该动画时，百兽王的超合金模型销售一空。



●从《第二次超级机器人大战G》开始参加开发工作，此后统揽该系列作品的制作监督。

©BANPRESTO 2007

登场作品大比拼英雄人物辈出 陆掌上新世界机战家族添新丁

SEED扩展作品

《机动战士高达SEED ASTARY》与《机动战士高达SEED》世界相同，时代相同，是它的扩展外传性作品，由漫画2作、小说1作和一部用模型的作品共同构成。



↑业云劾是佣兵部队的领袖。

享誉多年的百兽之王初登场

以由加鲁拉大帝国的半兽人支配整个宇宙的未来世界为舞台，黄金旭等五名地球人驾驶着阿鲁提阿王国的守护神百兽王与敌人战斗。





↑百兽王由黄金旭、银贵、黑铜勇、青铜强和锡石宏五位少年英雄共同驾驶。

以超高速度驰骋天下的宇宙骑士

地球遭受到名为拉达姆的谜之宇宙生命体袭击，可变身为铁甲人的D-BOY挺身而出，与拉达姆进行殊死战斗。该作曾经在《超级机器人大战J》中登场，受到玩家好评。



超人出世变身维护和平 超级速度横行天下



←动画中的经典画面在本作中都得到了完美再现。

机动战士高达SEED

机动战士高达SEED是玩家非常熟悉的一款作品，描写普通人与经过改造遗传基因后，拥有超人能力的人类间的战争。主人公基拉的地图兵器非常强悍，在使用时还会在屏幕的右下角有明确显示。



←因为经过遗传基因改造，因此能力远超常人。

死斗！暗黑大将军！

《魔神皇帝》中的主角兜甲儿可是超级机器人大战系列中的唯一全勤人物，从超级机器人大战的初代作品到现在从不缺席。



←青春永驻的超级少年。

宇宙骑士利刃2

这款作品也是初次参加超级机器人大战的作品，讲述宇宙骑士之后的故事，人类为了对抗再次逼近的拉达姆制作出了新的变身骑士。



←新英雄的战斗英姿！

真・盖塔再登场

可以发挥人类未知能量的超级机器人，盖塔射线的威力惊人。它也是超级机器人大战中的常青树，因为在《超级机器人大战J》中缺席而仅次于兜甲儿排名第二。



←玩家熟悉的热血画面。

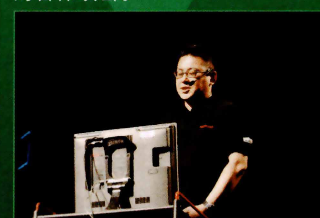
游戏剧情两部 大量作品参战

—本系列一贯是配音阵容豪华，本作怎么样？

寺田■依然保持传统，声优阵容相当豪华，对声优感兴趣的玩家可以仔细听听，是哪位演员为人物配音，一定会大吃一惊的！

—请说一下《宇宙骑士利刃2》参战的理由。

寺田■在《超级机器人战J》中《宇宙骑士利刃》大受好评，因此这次的续篇让《宇宙骑士利刃2》一起出场。在《宇宙骑士利刃2》中出场了三名铁甲人，请注意他们的合体攻击。



—明白了。那么为什么要让《引爆者・奥干》登场呢？

寺田■我想让它和《宇宙骑士利刃》同场表演。此外原画的原作监督大张正己也拜托我。因为原作也相当热血，因此也想看看它的登陆机器人大战的表现。

—游戏中会很好地表现它的热血吧。此外《全金属狂潮》系列的最新作也会在本作登场吗？

寺田■是啊。《全金属狂潮》在《超级机器人大战J》也曾经登场，包括波大君在内都得到了年轻玩家的好评，原作小说也在继续着。

—期待着他们的表现，此外《勇者王》系列是第一次在便携主机登场啊？

寺田■对。在《第三次超级机器人大战α》等作品中曾经登场，不过在便携主机上还是第一次。这次击龙神等超级机器人也是初次登场的机器人。战斗画面特写表现在《第三次超级机器人大战α》之上，值得期待。

—对了，有没有在第一部中出现的机器人和主人公，会在第二部中不再出现呢？

寺田■几乎没有。只有一些只在第二部出现的主人公和机体。



超越时间和空间的一切限制 超级机器人再度汇聚一堂



除了以上介绍的作品外，参加本次超级机器人大战的作品还有《机动战舰抚子号》、《新机动战记高达W》等多部作品，可谓是群英会萃。因为本作是NDS主机作品，玩家可以使用触摸笔进行操作，但是习惯了十字键和ABXY键的玩家一样可以按传统的方式操作。并且因为主机是双屏幕，大大减少了游戏中的画面切换，并且玩家在游戏中观察情报相当简便。虽然登陆的是便携主机，但是游戏的画面毫不含糊，玩家可以欣赏到机体在战斗中的细微动作，还可以看到一些特别制作的专用演出。游戏的系统基本与《超级机器人大战J》相同，但有了大幅的改进，其他的详细情报目前尚未公开，不过现在的开发状态已经到了最终的调整阶段，玩家在不久之后就可以玩到这款热血的作品。



←人气的机体、热血的战斗、煽情的配音使机战旺销多年成为不衰系列之一。

机战新贵 勇者无敌!!







→通过艰苦修行创造奇迹的白浜兼一，原作中他依然在奋斗，这一次他又会有怎么样的演出？

全新对战游戏 热血少年的成长史

热血的对决 片刻间的胜负

知名少年格斗漫画转战PS2 史上最强弟子兼一参见！

熟悉少年漫画的读者一定不会对这个名字感到太过陌生，本游戏是由松江名俊的作品《史上最强弟子兼一》改编而来。原来漫画截止到现在已经推出23卷单行本，并且依然还在连载，动画自去年10月开始播出现在依然在播放中，可以说是具有相当的人气。

白兵兼一本来只是一个喜欢看书和园艺的普通高中生，而且因为性格太过内向，运动神经也不太发达，所以经常是被其他同学欺负的对象，但是和转学而来的格斗美少女风林寺美羽的相遇给他的学生生活带来了巨大的变化。被美羽用拳术惩戒不良少年的英姿所倾倒，兼一也进入了美羽的爷爷开设的武术道场“梁山泊”进行修炼，在多个师傅的指导下，兼一开始学习5种格斗技能，渐渐成长为一个有着“多国部队”之称的格斗家。

但是由于兼一的损友新岛春男为了达成自己成为学校老大的目的而到处散布谣言，不良少年组织“诸神之黄昏”开始注意到兼一。为了铲除掉兼一，“诸神之黄昏”依次派出了最强的八名干部来对兼一发起挑战。为了自保，同时也为了铲除这样的恶势力，兼一毅然奋起应战，一场包含了欢笑、汗水以及泪水的少年战斗成长故事也就此拉开序幕。



↓这一次把兼一带入武术领域的格斗美少女风林寺美羽的实力又会如何？



全力地去战斗 去赢得自己的胜利



↑虽然表面上是主人公兼一 的同班同学，但是他却有另一个身份——诸神之黄昏的第六全豪哈米特。



←哈米特使用的是格斗游戏里经常出现的八极拳和劈挂掌，实力不容小觑。

史上最強の弟子 ケンイチ 激闘！ラグナレク八拳豪

PS2	本刊译名：史上最强弟子兼一 激斗！诸神之黄昏拳豪			CERO 審査予定
	CAPCOM	价格未定	2007年3月	
格斗对战	DVD-ROM	日版	1~2人	记忆卡容量未定

继“海贼”、“火影”、“死神”三大热血少年漫画的游戏改编狂潮之后，新锐的格斗系少年漫画《史上最强弟子兼一》也将在PS2上推出这样一款3D格斗游戏，游戏画面采用现在流行的2D渲染技术，最大限度地再现了原作人物的形象，同时在CAPCOM的技术支持下本作的格斗系统也相当出色，因此，无论是原作的忠实读者还是喜欢格斗游戏的玩家都值得期待一下这部作品。

□文/龙马



©松江明俊/小学馆 Presented by Shonen Sunday
©CAPCOM.,LTD.2007 ALL RIGHTS RESERVED

动漫改编游戏能否有新突破
名厂再出手打造格斗新作

近期动漫画改编游戏的形式趋于稳定，刚刚发售的《幽游白书》以丰富的游戏内容和比较严谨的格斗系统而得到了相当一部分玩家的好评，但是由于很多人物的招数特点在游戏里并没有得到太明确的体现，因此也有很多喜欢动漫画的玩家对游戏提出了批评，而这一次的游戏能否再现游戏里的场面和角色特点相信也是很多玩家所关心的一个问题，以CAPCOM在格斗游戏上优秀的制作能力，相信不会让玩家们失望的。



↑擅长强攻足技的第八拳豪巴尔基莉。

诸神黄昏 最强的拳豪

号称“八拳豪”的八个强敌会用各自流派的功夫向主人公兼一发起进攻，而对战模式中他们也都可以供玩家来使用。





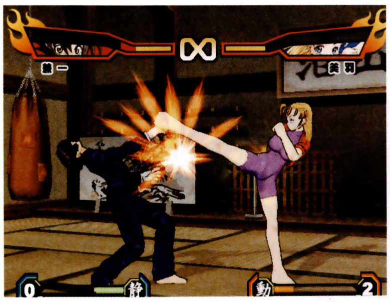
各流派拳法家大集合
正反派个性角色供玩家选择

作为一款格斗对战游戏，玩家可以使用的角色在某种程度上决定了一款作品受欢迎的程度，根据现在公布的情况来看，除了白兵兼一和风林寺美羽之外，反派人物中的“八拳豪”都会悉数登场。众多个性鲜明的角色，加上原作众多知名声优的出演，对于原作的观众来说可以说是具有相当大的吸引力。



←原作读者所熟悉的动漫角色。

与诸神之黄昏的死斗 读者眼中的梦幻对决



↑使用的话虚实技会被打击技击破。



←三种技能之间的相生相克关系对战斗的影响体现在招数的速度和判定上。

以“包剪法则”为基础的系统
构架平实而丰富的操作

和著名的3D对战格斗游戏《死或生》相类似，本游戏里角色的招数也分成三大类，分别是打击技、反技和虚实技。而三者之间也存在着相生相克的关系，反技可以化解打击技并且进行反击。而虚实技可以有效地避过反技的有效时间再进行打击，但是由于出招比较慢，虚实技和打击技相对时就会被对方击中。如何合理运用这三种技巧以及“动”和“静”两种模式来进行战斗将是掌握这个游戏的第一步。





←八拳豪之间的对决也可以被实现，玩家可以自由选择自己喜爱的角色。



→不同角色所拥有的各种武术招式都会在这里得到重现。

静与动使用和选择 各具特色的战斗方法

和动漫画版一样，本次的游戏里也一共有两种向不同方向发展的格斗模式存在，分别是“动”和“静”，在原作里两者的区别在于战斗者本身的精神状态和心态，而在游戏里的“动”模式下角色的进攻能力将得到大大加强，可以实现一些特有的连续技，而在“静”模式下角色的防守力将会有很大程度的强化，不光是可以防御“动”模式下无法防御的一些连续攻击，而且体力也会随着时间的进行而得到回复。可以说是分别强化了“攻”和“防”的两种模式。虽然在原作里每个角色都有属于自己的格斗流派，而“奥汀”更是因为可以同时操纵“动”和“静”两种能力而成为凌驾于其他人物之上的高手，但是在游戏里对战时玩家可以自由选择使用角色的模式，也就是说也可以让善于狂风暴雨般进攻的“狂战士”选择以防守见长的“静”模式来进行战斗，也可以让齐格菲尔德使用“动”模式来与人对决。相信以角色原有的模式再来战斗会比较适合角色的发挥，但是不知道在这点上会不会有什么特别的突破，“奥汀”朝宫龙斗是否会同时拥有两种模式的特性也值得关注。



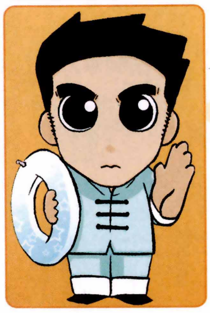
感受原作魅力 豪爽的战斗场面



↑狂战士是否也会像原作那样在战斗里可以进入狂战士状态？



点评人 北斗





怪盗ワリオ★ザ★セブン

NDS	本刊译名：怪盗瓦里奥·七相怪杰			
	任天堂	5040日元	2007.1.18	CERO A
动作游戏	卡带	日版	1人	512Mb

变身成七种形态挑战终极宝物之旅 瓦里奥重操怪盗旧业后的华丽演出

瓦里奥，估计任天堂当初让其以反面BOSS的身份登场时，并没有预见到它以后会如此走红，成为老任新生代的摇钱树之一。从外貌上来看，这个戴着标有“W”徽章黄色帽子、有着红色的大蒜鼻、连大胡子都是“W”型，总是发出极为嚣张笑声的家伙长得还是挺有特点的。而这副装束其实完全可以看成是马里奥的一个翻版，不同的只有服装的颜色、“M”和“W”两个字母的相反、块头的大小、以及两个角色迥然不同的性格，瓦里奥这个角色，似乎天生就是作为马里奥的宿命对手而存在的——就像坏路易与路易。以瓦里奥为主角而成名的游戏系列有两个，一个是强调动作性的“瓦里奥世界”，另一个则是众多小游戏大集结的“瓦里奥制造”。虽然近两年来由于“瓦里奥制造”这种游戏题材本身的创意就很好，非常符合当前许多人轻松游戏的心态而人气大盛，但“瓦里奥世界”这个动作性极为优秀的作品也让玩过的人印象深刻。如今，这么一款以瓦里奥为主角的动作游戏终于登陆NDS平台，的确是一件让人激动的事情。

本作和系列以往作品最大的区别就是主角瓦里奥的变身能力成为了可控系统，玩家们不必再像以前那样需要得到特定的道具才能进行变身，只需利用触摸笔在瓦里奥身上画一个简单的符号就能随时进行变身。和游戏副标题所说的一样，本作中瓦里奥除了最初形态外，还能利用魔杖进行其它七种变身。其中，宇宙瓦里奥可以发射光束枪攻击敌人；画家瓦里奥可以凭空画出方块压制机关或是开路，还能够画出传送门进行穿梭；医生瓦里奥可以看见通常状态下看不见的通路和机关；闪电瓦里奥放电后可以大幅照亮周围的环境；船长瓦里奥拥有在水中自由移动的能力；火龙瓦里奥可以发出火球将挡路的石块击碎；恶魔瓦里奥则能够飞翔在空中，此时需要玩家用嘴对着麦克风吹气使其飞起；而最初形态的瓦里奥则拥有冲撞和跳跃攻击能力。以上介绍的这七种变身就是副标题“七相怪杰”的含义所在了，不过说到有变身或是多种能力设定的作品，好像大多数游戏都会将能力数目设定为“7”，本作如此，CAPCOM的《杀手7》也是如此，就连漫画《幽游白书》中的仙水也是有着七重人格……仿佛日本人对“7”这个数字特别钟爱一般。



与以往的“瓦里奥世界”不同，本作中对动作性和玩家操作灵敏度的要求没有那么高了，游戏过程中除了用十字键控制方向、用X键控制跳跃之外，基本上其它操作全都是用触摸笔完成的，和以前纯靠按键操作来完成游戏的风格相差比较明显。游戏中许多地方都需要利用变身来解开谜题和机关，有的机关，特别是到了后期，需要利用多个变身能力的叠加才能解开。不过这样的话，问题也就来了：由于变身时需要使用触摸笔画图，而且有的变身本身就无法移动（例如画家瓦里奥），或是使用能力时需要相对静止（例如闪电瓦里奥），这样在无形中就会中断游戏的节奏，使得游戏的流畅感大幅降低。

另外，在本作中打开宝箱后如果想要得到里面的宝物需要先完成一个迷你游戏，看来厂商在开发本作时还是借鉴了“瓦里奥制造”的经验，希望通过这些迷你游戏让游戏更加有趣。不过在这样一个原本应该以流畅度和节奏感为重点的动作游戏中，开宝箱就得完成迷你游戏的设定无疑会影响到流畅度，本作中的迷你游戏数量也太少，总共只有八种。应该说，以触摸笔作为主控手段、再加入迷你游戏来丰富游戏乐趣，这些都是全新的尝试，但是这种尝试对于已经习惯了“瓦里奥世界”通过简单操作和高流畅度感觉的玩家们来说，无疑会感到相当别扭，

其实从某种意义上来讲，我们不妨将本作看成是一款新的“瓦里奥”作品，而不要把它看成是“瓦里奥世界5”，现在看来，厂商并没有将本作按照系列规则定名，而是采用了《怪盗瓦里奥·七相怪杰》这个新名称，就是因为本作风格变化比较大的缘故吧。说到厂商，这里需要说明的就是，本作并非任天堂自己开发的，而是交由一家名为SUZAK的厂商外包制作的。本作加入的地图系统和钥匙等设定使得其看上去颇有“恶魔城”的感觉，特别是不少场景由于流程需要是得来回不少次的，这和以前一路横冲直撞过去的打法也不一样。游戏中的每一话（也就相当于每一大关）最后都有一场BOSS战等着我们，好在BOSS战还是比较简单的，看清楚其行动规律后，根据下屏左下角的提示进行对应的变身，并利用该变身的能力对BOSS成功发动攻击即可，越到后面的BOSS战，完成一轮攻击所需要的变身效果叠加也就越多，往往是需要按照正确的顺序多次变身后才能攻击到BOSS的弱点，打法还是比较有趣的。对于本作，如果你不是将其看成是“瓦里奥世界”系列的续作，而是作为一款全新游戏尝试的话，就能得到更多的快乐。



B



【点评人/荇菜】这次变化最大的应该就是变身系统了，通过触笔画符号来进行变身的设定还是挺有意思的，这样一来只要最初获得过这种变身能力之后，以后任何时候只要拿笔轻轻一画就能进行变身了。不过相应的，变身系统操作的简便化必然意味着其在游戏中重要性的增加，许多机关都是需要灵活运用变身才能通过，特别是BOSS战的时候，经常需要连续变身和发动特殊能力才能成功实现攻击。个人感觉各个变身的对应符号不够形象贴切，比如“医生瓦里奥”，游戏中是画一个“φ”样的符号，如果能改成十字符号的话就更加方便玩家记忆了。

B



【点评人/雪飞】对于本作，雪飞印象最深刻的地方就是这里面的人怎么这么贫啊？！不管是作为主角的瓦里奥、作为对头的怪盗还是那根会说话的二五仔魔棒，说起话来经常就是没完没了，而且往往都是些很没营养的台词……因为游戏流程中主要操作都是通过触笔来完成的，特别是经常需要进行变身来解开机关，虽然玩久了之后操作熟练许多，但整体感觉仍然不够流畅。当然，这也有可能是受到以前玩这类游戏时对纯按键式操作太习惯而产生了依赖心理所致，可能是仁者见仁、智者见智吧。尽管本作不如期待中的那么优秀，但仍然值得一玩。

B



【点评人/猴子】或许是之前《新超级马里奥兄弟》太过优秀，所以在发售前就已经对本作抱有较高的期望，比较之后的结果，感觉有些失望。因为采用的是纯2D画面，所以本作在画面表现上并没有什么出彩的地方。这次的变身系统有着比较大的改变，除了不再是通过吃道具而是直接用触笔画符号发动变身之外，各种变身对游戏中谜题的解开也有着极大的影响。想要取得宝箱里的宝物需要先完成迷你游戏，虽然这些小游戏的种类比较少，玩多几次就明白了，但有的小游戏规则不够直白，对不懂日文的我国玩家来说可能第一次完全不知该如何下手。

B

游戏中收集到的所有宝物、道具、敌人等等都可以在图鉴中进行查看，并且能在此玩各种迷你游戏。

点评人 猴子





Shining Force EXA

シャイニング·フォース イクサ

《光明力量》最新作1月18日降临！尽管现在的《光明》与以前的战棋类游戏已经完全不同，但是这并不影响玩家们继续关注这个游戏。在即将到来的寒假时节，这个游戏可以让玩家们忙上一阵子的了。如果大家已经将《宿命》、《龙如2》等游戏都打穿了的话，就可以放心地玩这个游戏了，因为要打完的话，需要消耗不少宝贵的时间哦。　□文/猴子

PS2	本刊译名：光明力量EXA				CERO B
	SEGA	6800日元	2007.1.18		
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	111Kb	

光明力量正统新作年初降临 追加要素使之更像网络游戏

《光明力量EXA》是近一年来光明系列正统作品中比较值得期待的一部，本作的名字“EXA”用日语读的话就是“**イクサ**”，与古代日语中的“战”字正好吻合。这也显示出这个游戏的主题依旧是光明系列中典型的“战争”。虽然现在的光明力量已经不再是过去的战棋游戏，但是它的基调和世界观基本上没有什么大的改变。本作中的Shining Force是和《光明力量NEO》里一样的圣剑（虽然基本上不能作为武器），故事是独立的，与NEO比起来显得比较单薄，但是和现在以剧情为主的RPG都差不多，都是少年英雄凭借着自己好得祖坟上冒青烟一般的RP获得了一个什么宝贝，然后展开拯救世界之类的故事。只不过我们的主人公RP太好了一些，他得到的宝贝不只是一把圣剑，还有整个一座城堡作为冒险的基地。

正是因此，玩家在进行主线剧情冒险的时候，还必须考虑到建设自己的主城。因为敌人并不只是在冒险的半路上等着你，还会随时组团到你的城堡前面来观光，顺便做点破坏防御水晶之类的附加工作（汗）。这时候本游戏双主角的优势就显示出来了：当其中一人在外面冒险的时候，另外一人留守在基地，担任保家卫国的光荣工作。不过防卫战也并不好打，如果玩家自身等级不够高，或者城堡的防御能力太低的话，往往就会造成Game Over的局面。尤其是当大家在外面杀敌杀得正high的时候，自己的老巢却被敌人神不知鬼不觉地端了，这实在是很郁闷的事情，笔者就经历了多次。

所以要将游戏正常地进行下去，就必须从两个方面入手：第一要通过Power Art系统提高主角个人的能力和装备水平，第二要用核心金属来改造基地，使它的性能一直保持在比较高的状态下。一般来说，只要将主角的能力提升到一定程度，再配合基地里的指哪打哪的“人间大炮”，足以秒杀一切拦路的敌人。这样一来，冒险就成了一个充满快感与惬意的过程。

但是，随着冒险的发展，敌人的能力也相应地提高了很多。应该说时代虽然进步了，新的主机虽然已经占据一大片市场了，但是PS2的机能还是很可观的。至少在这个游戏里，我们可以看到铺天盖地的敌人从四面八方突然以“瞬间移动”的方式出现在你的眼前，然后集体向主角发飚。如果碰上几个喷火或喷冰的大龙把你堵在角落里，它们心情一好，轮流用喷火（冰）的方式对主角进行问候的话，那么玩家们基本上就只能在感受PS2上Dual Shock的震动功能的同时，眼睁睁地看着自己操纵的角色屈死在角落里了。因为PS2机能的关系，《EXA》里敌人的数量比《光明之魂》多了何止数倍，即使是以前适应了掌机上《光明之魂》的玩家们在玩这个游戏的时候也未必能够一下接受。

为了做到平衡，游戏里的主人公的能力在提高之后，敌人的数量和质量都会上升。到了后期，一个小BOSS也可以有10万以上的HP，和它砍一仗有时可以费上半个小时的时间。所以很多人把大多数时间都花在了打装备和磨级上。这样一来，《光明力量EXA》就显得更像一款网络游戏了。虽然整个游戏完全没有什么网络的内容。这种单机RPG逐渐MMO化的情况在一些游戏上还有方兴未艾的势头，对于习惯了正统的RPG、ARPG的玩家来说，这不知道算是好事还是坏事。应该说，本作像MMO的地方是毁誉参半。因为一般适应了家用机单机RPG的玩家们是不会有太多时间花费在这样的游戏过程中的，何况本作关于装备的升级和角色的培养还远没有达到成熟的网络RPG的水准。



从另外一个角度来说，本作在音乐和动画方面的制作已经处于比较高的水平了。从制作者透露的内容来看，为了将2D卡通渲染的效果做得更好，他们用了更多先进的技术，使3D模型下的渲染更加接近2D的动画。所有重要人物的皮肤、表情和衣服的设计都有N多个方案，玩家们在游戏中更换装备之后，形象完全不同。这也是在同类型的游戏里比较显眼的。游戏的音乐只能用一个“赞”字来形容，尤其是主城中的音乐，气势雄浑，而且有一种“新世界”的感觉。在很多时候，玩家们在游戏世界中来回穿梭，经常在优秀的BGM中流连忘返。

应该说，SEGA在宣传工作方面做得还是很到位的。除了请来新锐插画家Poko来为游戏做人物设定之外，还请来当红的女子乐队组合“MI”来演唱主题歌。游戏的包装和广告也显得很铺张。虽然说在这个商品化的社会，这样的事情早就见怪不怪，但是SEGA这么做也确实显示了它想再次用光明系列打出一块招牌的决心。

不知道是战棋游戏没落了，还是SEGA没有了做战棋的决心，《光明力量》在发展10多年之后，变成了像《光明之魂》、《光明力量NEO》这样动作迷宫冒险为主的游戏。玩家们耗费大量时间打装备，实际上只是一个简单过程的重复重复再重复，这样的重复，依笔者个人的意见还不如拿来在战棋的棋盘上走走格子，这样做还能更多地娱乐玩家的身心。

总的来说，虽然这个《光明力量》依然达不到许多老光明玩家的要求（很多人还是认为战棋比较好），但是基本上也算是对得起大家了。在今年SEGA还有一部《光明之风》要推出，但愿接下来的这部作品吸引玩家的，不只是Tony笔下的人设而已。

B



【点评人/北斗】光明，光明，又见光明！与前一二年评价不高的《NEO》和《光明之泪》相比，《光明力量EXA》的水准应该说是高很多了。本作的打击感做得比以前好，敌人的数量多，所以有的时候会出现不可避免的拖慢。除此之外，一些时候敌人过于强大，需要反复进行无聊的磨级和磨钱，也是一个比较让人不满意的地方。不过游戏的总体素质还算是较好，主人公的装备在外观上体现得相当不错，有特殊趣味的玩家也可以试着给主角换上各种不同的服装，看看有什么惊人的视觉效果。说实在的，有的衣服看上去还是蛮恶搞的……

B



【点评人/龙马】“光明”系列从战略角色扮演变成了动作角色扮演，虽然明知道这可以说是一个必然，不过这一点真的是让人觉得非常遗憾，但是游戏素质还是可以让人接受的，2D渲染的3D画面干净明快，操作的手感也还算让人满意。而在系统上经过前一作NEO的尝试，在很多地方可以看出本作在很大程度上借鉴了“梦幻之星”系列，在武器装备的转换以及不同武器的特性上也并不是什么特别有新意的设计，同伴的AI也没有突破，总之还是主人公一人在战场上出生入死的砍人游戏，加上层出不穷的敌人，看来似乎把本作称为“光明无双”似乎也并不为过。

B



【点评人/荇菜】《光明力量》自从NEO以来，就放弃了战棋的玩法，改成了砍砍砍的过程。但是这毕竟不是动作游戏。游戏里也没有更多的动作要素，玩家所花的更多时间还是打怪升级。在自身的能力提升到一定程度之后，到一些地方杀起敌人如同斩瓜切菜，真是一点技术含量都没有。好在游戏的动画与音乐还都算是高水准，这在一定程度上也弥补了这个游戏的不足。《光明力量EXA》也许能够满足一部分玩家的要求，但是对于整个系列来说，它的素质只能是一般而已。不过比起只靠脸蛋赚取目光的《光明之泪》来说，已经是好很多了。

C

拿出打网游的时间和耐性玩这个游戏吧，不然的话很容易烦躁的，毕竟打装备练级是一个郁闷的过程。

お姉チャンバラ vorteX ～忌血を継ぐ者たち～



不要以为这是一款依靠美色与性感做招牌的粗制劣作。这是一款世界观完整，剧情连贯操作流畅且无比硬派的另类精品！系列的前两作虽然属于廉价系列作品，但脱俗的游戏风格与硬派的操作架构让其最终转正登场xbox360平台。在次世代平台的强大硬件支持下，《御姐玫瑰 vorteX》不仅延续了系列的硬派操作系统，更在画面素质上有了质的飞跃。 □文/大怪

X360	本刊译名：御姐玫瑰 vorteX			CERO Z
	D3P	7140日元	2006年12月4号	
动作冒险	DVD-ROM	日版	1人	3344KB

性感与血烟相交织的狂野剑剧，硬派与高难度相辅的叛逆奇作。



《御姐玫瑰 vorteX》的前身，是PS2 SIMPLE2000系列的热门作品《御姐玫瑰》与其续作《御姐玫瑰2》，虽然开发费用低廉，但游戏中融合了泳装性感要素以及血腥硬派的刀法砍杀，加上游戏中对立单位多为恐怖的僵尸，游戏推出后引起了不小的轰动。而今，游戏的续作终于抛开了廉价软件的身份，转正登场XBOX360平台。登陆次世代平台之



后，游戏的画面素质有了本质的提高，角色的性感造型以及砍杀时的血烟特效都更加真实。剧情紧跟前作《御姐玫瑰2》之后，主人公彩与妹妹 D经过与神秘组织的艰苦作战后，终于可以在一起生活。但是不久后城市中再次出现大量的僵尸群，神秘组织又一次利用僵尸军团卷土重来。在危难之即，彩与妹妹又一次决定联手出击，决心彻底摧毁事件的根源，结束这由忌血所造成的灾难。不要看本作是成人向的动作游戏，接触过前作的玩家一定了解本作的操作是相当硬派专业的，对应砍杀有众多严格的特殊操作。而本作除了画面表现得大幅度提高之外，保留了前作中的经典动作系统（如“狂暴化”“浴血恍惚”等），还增加了众多全新动作要素以及特殊操作，动作操作复杂而严谨。各种特殊系统如回避反击以及COOL COMBO的形成就算动作高手也需要长时间的练习方能熟练掌握。由于本作的动作自由度很高，各种高级操作相结合后，玩家操作性感的彩（或彩的妹妹）将获得更大的动作快感。本作的重点为各种高级特殊操作结合达到的高级评价，所以本次铁板烧笔者将着重介绍游戏中各种高级操作解析以及重要装备获得方式。





首先，在投入到这款作品之前，一定要对本作有一个明确的了解。游戏对应群为18岁以上年龄玩家，游戏中性感的主角造型，恐怖的僵尸设计以及毫不遮掩的流血与砍杀描写都不适合未成年人进行游戏。甚至对于成年人来说，这样的游戏表现都有一些过于暴力了。以一款动作游戏标准来衡量本作，游戏的硬派设计又过于苛刻。对于一般的玩家来说，通常只能利用基础COMBO来进行游戏的打击，这显然无法了解到作品的神髓。要想真正体会到本作的综合乐趣，首先要掌握“狂乱艳舞刃”“贯穿”这两个对应基础COMBO形成后的高级打击操作。熟练掌握这两个技巧之后，对应大部分敌人就可以相对轻松。其次，要掌握更高端的连携“COOL COMBO”输入，这个如同格斗游戏中多段目押操作的超高难度技巧需要花费玩家大部分的训练时间，只有在练习模式中一次次的练习，最终形成节奏感觉认识后才能在实战中熟练发挥威力。而一旦掌握，首先会获得很高的COMBO等级评定，其次在遭遇多数量敌方单位时更可以从容面对。最后，高级玩家可以挑战“COOL回避反击”这个超难技巧，类似鬼武者系列中“一闪”操作的高帧数闪避确认加上快速跟进的超大威力闪避攻击会给玩家带来最高的操作成就感！从上述高级操作介绍中便可以了解到，这是一款上级者向的硬派动作精品。如果您对挑战极限感兴趣又不反感过于血腥的画面表现，《御姐玫瑰 vorteX》一定是您的不二之选！

游戏指令

手柄键位	游戏指令	手柄键位	游戏指令
左类比摇杆	角色移动	RB+A控制左类比摇杆	对应方向紧急回避
右类比摇杆	视角调整	RT	操作角色切换
X	斩杀/射击	十字键上	挑衅
Y	踢攻击	十字键下	角色状态
B	特殊攻击	十字键左	地图
A	跳跃	十字键右	小地图开关
LB	武器填装/除血秽	Y+B	居合特殊攻击
LT	角色状态切换	X+A	EX必杀技发动
RB	目标锁定	BACK	道具菜单
RB+A	前紧急回避	START	系统菜单

©2006 TAMSOFT
©2006 D3 PUBLISHER

贯穿

使用方式与狂乱艳舞刃有所接近，基础COMBO形成第3击命中对手后指定时间内输入方向 前+X便可以形成。与狂乱艳舞刃不同的是，贯穿属于单体大威力攻击，通常面对单体高级兵种有着很好的攻击效果。对特殊敌人腐蚀僵尸可以形成一击必杀的效果，并可以获得对应的血块道具。(彩在基础COMBO第六段命中对手时也能够使出贯穿)

COOL回避与反击

在敌人攻击命中自己的瞬间发动紧急回避或对应方向紧急回避（请看基础操作表），一旦成功COOL回避后会出现闪避白光，角色闪避动作也会出现慢动作表现。在这个前提下如果输入X键进行打击便会形成COOL回避反击，威力超大。不仅在平常可以实现快速秒杀敌人的效果，高手在面对BOSS时也能够利用此技实现快速击杀的作用。

狂乱艳舞刃

基础COMBO形成第3击命中对手后指定时间内输入X便可以形成，属于大范围的横扫攻击，打击伤害非常高，更重要的是在发生狂乱艳舞阵时，如果受到攻击并不会出现受创硬直。利用这个特点在敌人包围时应当大胆使用。（彩在基础COMBO第六段命中对手时也能够使出狂乱艳舞刃）



COOL COMBO

与基础COMBO不同，本作中还出现了高手向的COOL COMBO设定，当第一击命中对手后，后续的所有COOL COMBO指定输入时间都是确定的，如果按照特定的COOL COMBO时间来进行COMBO输入，成功后每一击后续COMBO打击都会出现绚目的白光。攻击力大大超过普通COMBO，而当所有的COOL COMBO都完成后，将会出现角色独有的最终COOM COMBO结束技，威力惊人，效果更是震撼无比！其中包括彩的一刀流11斩一闪，二刀流20斩き闪以及9斩骸落とし。作为本游戏最具有挑战性的操作技巧，COOL COMBO的输入与格斗游戏中的目押操作有着共通之处。应当注意的是，如果COMBO中有一段攻击没有形成COOL时段输入，之后还是可以实现基础COMBO的持续，只不过无法实现COOL COMBO完成而已。

基础打击COMBO

连续输入X所能够形成的基础连续打击，可以通过技能提升来获得段位加成，主人公彩最多可以实现一刀流10段基础打击COMBO，二刀流可实现19段打击COMBO，而最多可以实现8段基础打击COMBO。熟练了解自己发动的基础打击COMBO是第几段，掌握基础打击COMBO的段位节奏是能够实现“狂乱艳舞刃”的基础。

特殊系统解析

浴血恍惚与暴走 本系列的核心特殊系统，当主角受到敌人攻击，以及获得对应的道具时会不断的积累浴血值，随着浴血值的增长，角色本身也会在造型上发生变化。当浴血恍惚值满达到MAX后，角色则会进入暴走状态，基础攻击力增加，移动速度与攻击速度也将提高，攻击敌人单位时附加一定概率的致死效果。并且受到敌人攻击无任何受创硬直。但在这个状态下防御力会大幅度下调，并且HP值会自行削减。需要不断利用游戏中的血晶与血块道具实现HP的回复。在暴走状态下，可以到达地图中的女神像位置或使用女神像的碎片来实现解除暴走。

忘我必绝 这个系统属于暴走系统的升级版本，如果在使用COOL COMBO的过程中浴血恍惚值满达到MAX后，在COOL COMBO结束技完成后将自动进入忘我必绝状态，基础攻击力大大增加，移动速度与攻击速度也将大幅度提高，攻击敌人单位时附加一定概率的致死效果。并且受到敌人攻击无任何受创硬直。在这个状态下还可以使用禁断之必杀技忌血弹与忌血炮，威力惊人效果喧哗。与暴走状态不同的是，在这个状态下HP值自行削减的速度更快，更加需要不断利用游戏中的血晶与血块道具实现HP的回复。在忘我必绝中，可以到达地图中的女神像位置或使用女神像的碎片来实现解除忘我必绝状态。

EX必杀技发动 在游戏中持续攻击敌人，保证长时间的高杀伤输出，角色头像的左下方EX必杀槽便会不断的上升，当实现MAX满值后便可以实现一次EX必杀技发动。游戏中最多可利用这样的方式达成三个EX必杀技积攒。关键时刻发动的EX必杀技威力十足，攻击面积也相当可观。

血秽 长时间攻击敌人后，武器上会不断积累血秽，血秽积累过多会导致武器攻击力逐渐削弱，武器发动速度也会逐渐减慢。应当在空闲时使用LB清除武器的血秽，让武器持续保持最高的杀伤。

血烟空间 游戏中隐藏的一个很有意思的游戏内容，游戏中特定关卡中隐藏有血烟僵尸这个敌方特殊兵种，如果使用COOL COMBO来消灭血烟僵尸，可以使玩家进入这个空间后，血秽值会不断的增加，空间内有各种特殊的敌人，并存在不同的陷阱道具，玩家可以用联动的陷阱实现操作大满足！而将敌人全部消灭后，会获得特殊能力的腕轮。





血烟僵尸化为血烟空间，玩家进入这个空间后，血秽值会不断的增加，空间内有各种特殊的敌人，并存在不同的陷阱道具，玩家可以用联动的陷阱实现操作大满足！而将敌人全部消灭后，会获得特殊能力的腕轮。

腐蚀僵尸 只能通过暴走或忘我必绝状态下的攻击，COOL回避反击以及贯穿四种打击方式才能够消灭棘手的敌人。贯穿消灭能够获得特殊回复道具血块。

血烟僵尸 前文提到的特殊敌人，普通攻击对其完全无效，只能利用COOL COMBO来进行消灭。关系着进入血烟空间以及特殊腕轮的获得。

重要道具解析

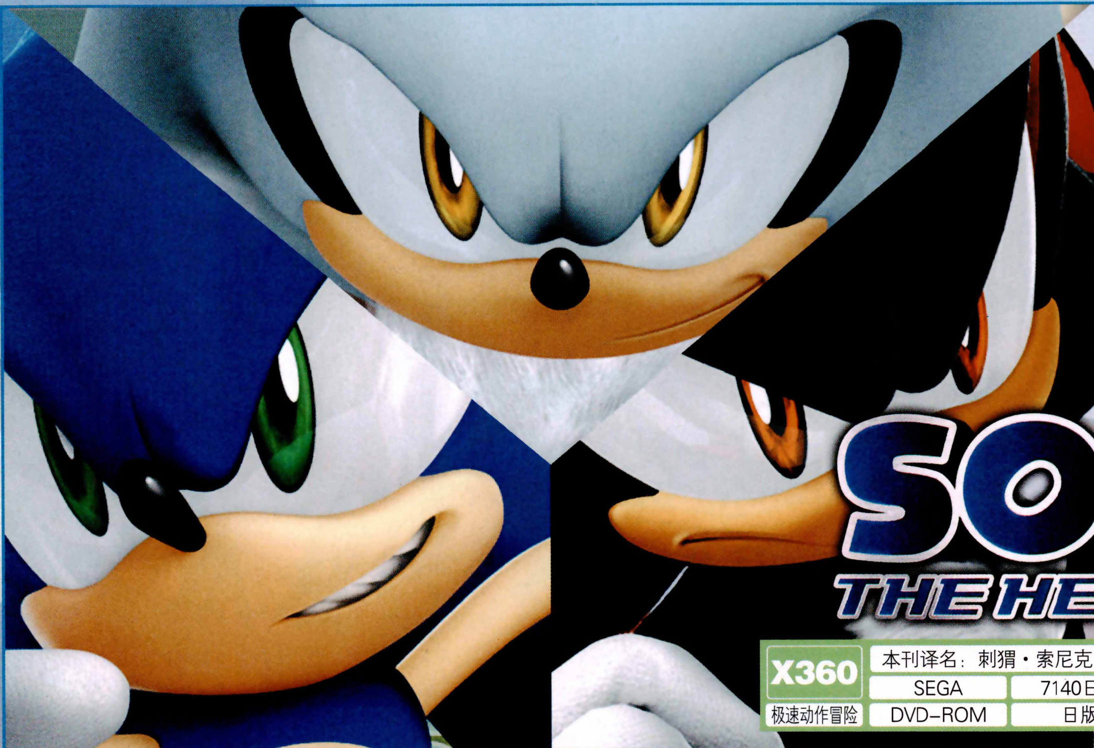
道具名称	道具作用	备注
キュアヅェム	体力回复道具	最多持有3个
ラビッドヅェム	移动力增加道具	最多持有3个
バワ　ヅェム	攻击力增加道具	最多持有3个
勾玉の首饰り	一定时间内无敌，可实现暴走状态以及忘我必绝状态下不削减体力	最多持有1个
女神像の碎片	清除一定的血秽值，并且可以解除暴走状态以及忘我必绝状态	最多持有3个
血块	增加1/2的血秽值，在暴走状态以及忘我必绝状态下可以回复一定体力	最多持有3个
リカバリ　ヅェム	复活己方战斗单位	最多持有1个

腕轮功能及获得方式

特殊道具腕轮装备后具有提升角色能力的重要作用。并且大多可以实现等级3级提升，能力也将随等级获得增长。游戏中挑选对应性的腕轮进行培养与装备将对攻关有着重要的帮助，而收集这些特殊的腕轮也大大增加了游戏中的探索乐趣。

腕轮名称	获得方式	腕轮能力
刚力的腕轮	第2关进入血烟空间	攻击力提高
血秽抑制的腕轮	第3关进入血烟空间	武器血秽抑制
浴血抑制的腕轮	第4关进入血烟空间	浴血抑制
贯通的腕轮	第6关进入血烟空间	子弹与手里剑具有贯通打击效果
发生的腕轮	第7关进入血烟空间	道具掉落几率上调
见切的腕轮	第9关进入血烟空间	紧急回避的无敌时间加长，更容易使用紧急回避反击
技巧的腕轮	第10关进入血烟空间	使用狂乱艳舞刃,贯穿以及COOL COMBO时的判定强度加强
弹丸的腕轮	第12关进入血烟空间	增加弹药装填最大数量
修炼的腕轮	第13关进入血烟空间	打击经验值上升
血晶的腕轮	第16关进入血烟空间	血晶掉落几率上调
护身的腕轮	第17关进入血烟空间	防御力提高
恍惚的腕轮	第18关进入血烟空间	濒死状态下EX必杀值自动上升
恍惚高昂的腕轮	HARD难度通关	EX必杀值增长速度增快
激暴走的腕轮	VIOLENT难度通关	暴走状态发生后，攻击能力上升
暴走的腕轮	BERSERK难度通关	装备此腕轮后自动进入暴走状态，HP削减速度较慢
暴走的腕轮LV2	暴走腕轮获得后将其他所有腕轮培养到LV3级别	装备此腕轮后自动进入忘我必绝状态,HP削减速度较慢

SEGA公司的经典招牌系列之一，“刺猬SONIC”系列的正统续作又一次出现在次世代平台中。本作为SONIC诞生十五周年纪念游戏，不要看游戏的名称只是《SONIC》这么简单，游戏中不仅将原系列的系统与画面进行了进化，更将主角的数量上升到了三名。游戏中包括SONIC在内的三位极速英雄能力各异，作品的操作感觉依旧硬派！ □文/大怪



SONIC THE HEDGEHOG

X360	本刊译名：刺猬·索尼克			CERO 審査予定 レーティング
	SEGA	7140日元	2006年12月21日	
极速动作冒险	DVD-ROM	日版	1-2人	228KB

动作英雄索尼克重回次世代平台 速度与打击并存的喧哗动作精品

令人惊讶的是，在2007年的次世代平台还能够看到如此硬派的高难度动作精品。游戏中延续了本系列视角调整难度大，操作精度要求高以及机关设定复杂等特色。并合理利用了次世代平台的硬件能力，将作品的画面渲染效果，场景设计与主角能力表现等方面达到了全新的高度，系列玩家一定会感到甚为亲切。

主要角色介绍



SONIC

SONIC作为SONIC正统系列永远的主人公，自然出场戏份最重。随着系列游戏的推出，“SONIC”系列中的明星角色已经日渐丰满。客观的说，在本作中，三位主角中能力最低的便是我们的“SONIC”，他即没有“SHADOW”的黑暗力量，更不具备如同“SILVER”如同魔幻般的精神力量。他依旧只是依靠自己达到极限的速度与跳跃力，加上自身威力十足的滚动攻击进行作战。但作为老玩家来说，当操作SONIC进行速度推进时，那种感动是难以用言语表明的。特别是在次世代平台硬件的基础上，游戏中对应SONIC的跳跃与极速能力添加了众多关卡机关设定，连续跳跃以及超速连续通道众多，加上对于SONIC跳跃过程中随时可以实现的跳跃打击，操作感会让玩家觉得一气呵成，痛快淋漓。在笔者心中，SONIC仍然是系列中永远的主角。

MODE 剧情背景

全新的主人公“SILVER”是未来世界中的英雄，他拥有惊人的精神力量。而就是这样的英雄，也没有能力阻止未来世界中“炎之灾难”的到来。制造这场灾难的，是被称为“破坏之恶魔”的怪物“EVELEASE”，“SILVER”虽然能力拔群，但面对“EVELEASE”无论击倒它多少次，“EVELEASE”都会最速复活……想要击败“EVELEASE”，只能回到过去去找出“EVELEASE”诞生的原由，从历史的源头掐断它。巧的是，“SHADOW”与此同时在任务执行过程中突然被“暗之SHADOW”的时空错乱技能抛到了“SILVER”所处的未来世界。“SILVER”通过“SHADOW”的帮助，利用混沌翡翠能够透视历史的力量，终于找到了原由。令人震惊的是，这一切竟然与“SONIC”有关！最终“SILVER”与“SHADOW”一同来到了当时SONIC所处名为“索丽亚纳”的水上都市。三位传奇英雄联手，力图拯救已经遭受毁灭的未来。



←sonic英雄救美！

主要角色介绍



SILVER

即“SHADOW”之后，又一位全新原创刺猬系角色诞生！如前文所说，“SILVER”来自未来世界中。而他的精神力量可以任意控制有质量物质的位置甚至结构组成。在这个基础上，游戏中为了对应“SILVER”神气而强大的精神力量制作了数量众多的对应性机关，在操作“SILVER”时，他可以实现与前两位主角不同的精神力空中漂浮动作，但速度在三个角色中是最差的。游戏中SILVER的杀伤能力很弱，重点放在对应不同的机关使用精神能力破解。类似将物品移动到关卡指定位置，对应地点使用精神能量改变物质形态等等，这样充满创意的特殊机关设定在以前的SONIC系列游戏中是从未出现过的。与SONIC的极限速度以及操作SHADOW时爽快的破坏感不同，操作“SILVER”时数量众多的解谜要素将更需要智慧与技巧。

主要角色介绍



SHADOW

从DC平台的《SONIC大冒险2》开始，“SHADOW”这位边缘英雄便出现在SONIC系列的大世界观中。与“SONIC”极为传统的正面形象不同，“SHADWO”最早是代表黑暗势力中与SONIC相匹敌的究级生命体。这个曾经被黑暗力量迷惑，且不知身世的边缘英雄，最终摆脱了内心的黑暗，成为了SONIC最为得力的战斗伙伴！“SHADOW”不仅拥有和SONIC几乎等同的速度，甚至还可以操作“SHADOW”驾驶水、陆、空三种不同的载具。当玩家操作“SHADOW”时，不仅可以体会到如同操作SONIC一般的速度感，更能在驾驶操作时体会到特殊的动作乐趣。在本作中，SHADOW已经可以控制黑暗能力，空中攻击时更可以实现黑暗射线的放出，威力惊人。难怪有很多玩家觉得这个帅气十足的小东西已经快取代SONIC了。

©SEGA2006

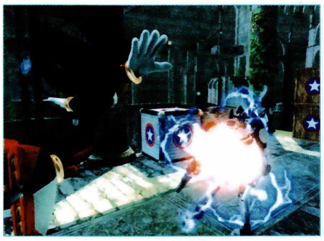
MODE 单人模式


←特殊的滑行感受！

本作的单人模式有三个选项，分别是剧情模式、关卡选择模式、城镇选择模式。在刚开始游戏时玩家只能选择剧情模式开始游戏。而当通过了对应关卡后，今后则可以在关卡选择以及城镇选择模式中随时挑选该关卡进行挑战，不断提高自己的熟练度。在剧情模式中，本次《刺猬SONIC》又一次回到了当年《SONIC大冒险》的流程框架，本作对应三名角色有三个不同的剧本（三个剧本完成后会出现最终隐藏剧本），但刚开始只能选择SONIC进行剧情推进，首先需要在城镇中找不同的对应NPC进行交谈，不断收集情报才能明白下一个任务方向。在经过类似RPG游戏的要点探索后，最终才能找到关卡入口，从而进行ACT关卡攻关。举例首话来说，SONIC首先需要在城镇中找到TAILS，之后找到光环通往对面海岸的光环通道。通过跟NPC的交谈，了解到需要到城镇中央的商店想办法到达对岸。到达商店后，的确找到了光环通过的技能，但却需要100G进行购买。此时需要注意商店旁边有蓝色提示符的老人，跟他交谈后，能够提供第一次任务。在这个任务中需要操作SONIC用最快时间通过所有红色光环，通过之后则能够获得赏金。当购买了光环通过技能后，跳跃到光环处对应按X键即可通过光环通道到达对岸，之后便能够顺利进入第一个关卡入口。接下来，便可以开始SONIC的冒险了。

MODE 双人模式

除了单人游戏模式之外，本作还特别加入了双人模式，其中包括双人合作模式以及双人挑战模式。在双人合作模式中，玩家将能与同伴一同合作挑战所选定的关卡，彼此不同的技能合作能够让游戏乐趣成倍增长。而双人合作模式则是以分屏的形式进行的，双方可以完全自主的挑选自己行进的路线，只要最终完成关卡即可。除了合作模式之外，双人模式还提供了双人挑战模式供玩家对抗。在这个模式中，玩家将与同伴进行关卡通过速度竞争。此时发挥各个角色不同的技能特点便更为重要。在游戏中不仅需要注意通过速度，还可以利用技能与关卡中不同的机关相配合阻挠对手通过，从而为自己争取丰富的通过时间。在笔者看来，双人挑战模式的娱乐性甚至超过了游戏剧情模式，经常和朋友一起挑战高难度关卡，竞争之余也能为自己创造最速通过关卡记录打下技术基础。


←强大的黑暗力量！

MODE 光环，金币收集

游戏仍然延续了《SONIC大冒险》系列的光环设定，在游戏中光环收集的多少不仅关系到完成关卡后的等级评定，更相当于所操作角色的体力。只要角色本身有光环点数，便可以承受一次敌人的攻击（或机关打击），但受创后将损失相当数量的光环，如己方光环数量为零时遭到敌人的进攻，则任务失败，需要重新来过。无论哪个关卡，获得最多数量的光环并保证无损通过则是本游戏高手所追求的目标。由于《SONIC大冒险》的关卡地图面积很大，所以很多隐藏光环的位置与隐藏线路的开启有着直接的关系。无论哪个关卡中，想要实现全收集都是相当不容易的哦！而游戏中所有关卡几乎都设定有不同的线路，当开启某些特殊机关后，所开启的隐藏线路中通常也有更多的光环奖励。总之，想了解关卡的隐藏线路，则需要在个人模式中选择不同的关卡反复练习才能熟练掌握该关卡的最佳路线。除了光环收集之外,游戏中还特别提供了更具挑战性的金币收集,在除了BOSS战的关卡中,都会有10个银币等待着玩家去探索,一旦收集全后，完成该关卡便会获得一个金币。除了该方式之外，NORMAL难度以上完成关卡S评价（包括BOSS战关卡会直接获得金币。对于顶上高手来说，全关卡金币收集才是最终的目标！




←驾驶操作动感十足！

十五年磨砺而成的硬派精品 难度与挑战并存的至高作品

惊人的画面渲染质

游戏的对应平台为XBOX360与PS3，整体的画面素质相比较DC时代的“SONIC大冒险”系列已经达到了质的飞跃。玩家们仔细观察一下“破坏之恶魔”一怪物“EVELEASE”细腻的建模结构与逼真的熔岩质渲染就会清楚本作已经无愧于“次世代动作游戏”的称号。游戏本身的场景极为广阔，并且实现了多样的风格跨度，从最早的海滨沙滩到绿色森林，从沙漠古堡到高科技武器遍布的未来世界，游戏中全新场景的风格跨度之大令玩家充满了新鲜感。本次《刺猬SONIC》的剧情更充满了魔幻浪漫色彩，角色造型方面也对应剧情减少了卡通向的创作，更多地加入了成人向的写实创作风格。由于游戏采用了全新的物理建造引擎，所以游戏中无论是移动单位的动作又或是机关互动的环节都制作得流畅自然，细腻。亮丽多彩的材质渲染突出了SONIC系列的一贯表现风格，夸张的色泽表现与打击特效会令玩家在高速操作主角时格外的兴奋。除了游戏中惊人的即时演算画面之外，本次《刺猬SONIC》对应精彩的剧情加入了大量的高质量CG动画，感人的剧情加上细腻的动画衬托，更突出了作品除了动作要素之外的剧本深度。



系列最高的速度感

有了强大的机能保证，游戏本身的速度感自然也达到了全系列的新高，游戏中对应三位主人公特别是SONIC的极速刻画已经达到了惊人的程度，由于采用了全新环境动态模糊技术，玩家在操作SONIC实现超速疾驰时也能够清楚地确定场景中对应机关的位置以及互动场景的位置。这一点几乎是解决了系列游戏一直存在的弊端，从视觉角度上来说，之前的系列作品伴随着如此高速的角色，硬体条件没有跟上的情况下，经常出现的机关位置玩家很难准确判断其固定位置，从而经常出现跳出轨道，机关衔接失败等现象。而环境动态模糊技术能够让高速的主视点移动时，周围场景能够跟随主视点速度进行惯性演算，从而自然地让玩家在高速跳跃中观察到下一个动作点的位置。虽然本作中游戏的难度仍然偏高，但几乎不会出现因视觉误差而造成的操作失误了。这不仅仅在本作中是一种技术飞跃，在整个动作游戏大家庭中也是一次技术提高。除了传统关卡的高速表现之外，游戏中甚至设计了“SUPER-SPEED”特别关卡，在这个关卡中，对应角色SONIC会超过平常速度的几倍进行疾驰，玩家在超高速下只能操作左右位置移动与跳跃，一旦失误则直接任务失败，如此惊人的速度表现与难度设计则更突出了本作的硬派特色。





丰富的游戏内容

笔者本以为在次世代平台下登场的十五周年纪念作品会照顾到一些初次接触SONIC的玩家，但实际上笔者的估计完全错误。游戏虽然在声光效果上大幅度增强，在关卡难度设计上却有增无减。三名主人公都有对应性难度的关卡设计，且难点完全不同！拿SONIC来说，高速下的机关位置必须准确踏到，而经常出现的高难度轨道位置也会让玩家一不留神就跳出范围……之后直接任务失败。在这样的条件下玩家只有一次又一次的熟悉关卡的高速轨道以及机关位置，最终才能顺利通过。而SHADOW则不仅要进行一些高速关卡，还要熟练掌握海陆空三栖驾驶攻击的操作方法，不但要将关卡中对抗的敌人单位清除，还要抓紧时间达到目的地，过程极为紧张刺激。SILVER的精神力对应机关在前几关中还算简单，后期出现球体碰撞精神控制时玩家便会感受到SEGA的硬派极致！首先要将敌人消灭，之后还要熟悉球体与球体的碰撞轨道，按照顺序与固定位置精神控制碰撞后方可完成……没有台球经验的玩家，怕是要在这里受尽苦头了。以此看来，游戏的难度的确可以用“BT”来形容。但在这样高难度的挑战下，玩家才能在完成固定关卡后获得极大的满足感。对应硬派动作游戏的支持者来说，SEGA没有在大众作品前妥协，这应该是我们值得庆幸的事。而游戏的内容也与这样精心设计的关卡相结合，丰富程度达到了系列作品的最高。游戏中对应三个主角计有三个独立的剧情，而顺利完成三名主角的固定剧情后，还将会出现第四个三主角合作的隐藏剧情！加上游戏中众多的城镇探索与技能获得要素，游戏内容丰富多彩。总之，这是一款近时不可多得的动作游戏精品，希望每一个动作达人都能够挑战成功。



寻找游戏中闪光的点滴

超大作的魅力

用最通俗的语言来讲，我们这篇文章所要探讨的问题就是“一个游戏到底好玩在哪里？”——但这或许又还有些不够准确，因为“魅力”这个词所包含的内容并不仅仅是“好玩”两个字就能涵盖的。例如《勇者斗恶龙》数次邀请S.M.A.P代言广告，在这个“日本国民级RPG游戏+日本国民级偶像团体”的组合面前，即使是原本对游戏不怎么感兴趣的人也有可能会产生“不妨玩一下试试看”的念头。这显然也可以算作是游戏的魅力之一，却不能用“好玩”来形容。从这个意义上来讲，一个游戏的魅力绝不会仅限于某一个方面。而那些成功的游戏之所以吸引人、之所以获得广大玩家的青睐，正是因为它各方面魅力综合的结果。

其实说到一个游戏的魅力到底在哪里，每个人都可能会有不同的看法，在某些情况下还可能出现截然对立的两种意见。不过，毕竟还是存在着那么一些游戏，它得到了较为广泛的认同，喜欢它的玩家数量达到了一定的水准，也就是说，它在较大范围内证明了自己的魅力所在。对于这样的游戏，我们往往用“大作”乃至“超大作”来形容。本文就选取了这样的一些作品，其中既有“根正苗红”、大旗树立十余年不倒的经典系列，也有这几年内异军突起、新鲜上位的革命力量，而我们所要做的就是评点它们的魅力到底从何而来。当然，既然要谈论的是超大作，其知名度也必然是相当高的。我们当然不是要评论其优劣或者再向您重复一次这个游戏有多么好玩，而是借助这些游戏推广开来，探求其中的意义。希望能够帮助你在享受游戏乐趣的同时，也能够获得一些更有趣的东西。





□文/大怪、猴子、荞菜

ACT 动作类

相比之下，动作游戏经历了PS时代的波澜不惊之后，在PS2时代开始呈现出复兴的态势。其原因主要有2个：首先是3D化游戏的制作技术在PS2时期已经比较成熟，除了多边形和光源、渲染等一些基于硬件而达到限界的要素之外，3D动作游戏无论从操作方式到动作的流畅程度和秒间帧数方面都实现了比较好的进化。在这个大前提下，许多真正三维化的动作游戏开始流行起来，这阵风最初从海外刮起，到后来则传遍整个世界。就近期来讲，有两部作品比较突出。其一是SEGA在PS2上原创的《龙如》，另外一个则是跨机种的另外一部间谍游戏大作《分裂细胞》。

笔者之所以拿这两个游戏作为事例，因为它们都是伴随着PS2和XBOX兴盛的时代而产生和发展的游戏。从“魅力”这个角度上讲，它们可以说是各有千秋。

如果说将这些3D动作游戏再细分分，还有什么种类的话，那么我们可以从中得出平台型（如超级马里奥系列）、动作清版型（如无双系列、DMC系列）、隐秘型（如MGS与分裂细胞系列）等等，游戏方式虽然都是强调以动作为主，但是实际上侧重的地方基本上不一样。以刚才所举两作为例，玩家们在游戏的时候，找到的感觉是完全不一样的。





GAME 龙如

《龙如》继承了SEGA在制作动作游戏时的硬派风格，从表面内容看，这个游戏和《莎木》有许多相似的地方，但是大概因为制作人不同的原因，《龙如》并未像《莎木》一般被定性为“全视点反射娱乐游戏”，而是像GTA一样作为动作游戏出现在玩家们面前。但是，《龙如》在自由度和游戏投入方面，确实有向《莎木》靠拢的倾向，而不是一个如SPIKE OUT般简单的过关游戏。到了2代，《龙如》做得更自由了，玩家甚至可以在游戏通关之后完全脱离主线剧情，只做支线任



务（Adventure Review），但是这些内容就够大家折腾许久的。而这些任务本身又有着自己的剧情，很多情节都叫人忍俊不禁，由此可见游戏制作者在幕后付出的苦心有多少了。

《龙如》的另外一个特征是对现实的高度模拟。和其他游戏只在视觉上模拟真实不一样，《龙如》的世界使玩家们觉得这就和实在的世界没有大的区别。做事情需要花钱，提高自己能力需要增加经验，而在游戏里模仿生活的各种举动（如饮食、看录像带、和人打架、帮助别人解决问题等行为）都可以提高经验，这也是许多人以前没有想到的。玩的时间久了，人们会觉得这样的游戏既像真实世界，又像自己主演的一部电视剧。这种“仿真的角色扮演”产生的魅力，使诸多玩家无法拒绝。另一方面，游戏的故事性使玩家们觉得身在其中，产生极大的代入感。剧中人物的一举一动都使玩家们关心，而2代最后用悬念吊人胃口的桥段也着实让不少人捏了一把冷汗。从这一点来看，一个优秀游戏所具备的特点和吸引力，《龙如》已经具备得差不多了。



最后《龙如》系列的销量也很不错，作为在PS2上推出的原创系列作品，它的影响力是相当大的。许多玩家也是从这样的游戏中看到了SEGA精神的复归，这确实是让人欣慰而感动的事情。在PS2热潮逐渐减退的今天，我们能够玩到这样不同凡响的游戏，应该被感谢的，是那些制作游戏的人，不是带头的几个，而是每一个。

GAME 分裂细胞

和《龙如》相似，《分裂细胞》在剧情上的营造也是比较不错的。但是它



最突出的特色在于“秘密行动”，和MGS一样，主人公必须在敌人眼皮底下活动，但不同的是，Sam Fisher在更多的时候依靠的，不是他手头少得可怜的高科技装备，而是他幽灵一般的身手。

《分裂细胞》的最基本设定，就是主人公必须隐蔽在黑暗的地方，在不被敌人发现的情况下执行各种任务。如果Sam被敌人发现又不赶紧逃走或者找个安全的地方躲起来的话，那么他面临的是生命的威胁。Snake被发现之后好歹能跟敌人过几招（尤其是3代里的CQC），就算中了枪体力损失也不太大，而Sam一旦曝光的话基本上就离死不远了。有时候大家有这样的感觉：暗地里收拾一个连不是很难也不费什么体力，但是明着干掉哪怕是一个敌人都有可能使自己的体力损失大半。游戏的规则用残酷的事实告诫玩家：这就是不按规矩办事的下场！所以玩家们在上手之后，往往习惯于在黑暗中将敌人消灭或制服，最后100%隐秘地完成任务。许多人在玩《分裂细胞》的时候，找到的感觉如同《天诛》一般，那种杀敌于瞬间而又无声无息的效果，使人们欲罢不能，仿佛Sam就是生活在现代社会、使用高科技道具的忍者一样。

从动作要求来看，《分裂细胞》对动作的要求还是很高的。好在Sam本身的素质比Snake要高（从他可以长时间悬挂在横栏上不会掉下去就可以看出来），做出的动作也更丰富。潜伏、攀爬、泅渡、飞檐走壁，利用各种道具使敌人察觉不到自己，完成窃取机密、破坏、暗杀等重大任务，使敌人在不知不觉中被消灭。行动像蜘蛛侠、杀人如蓝博（笔者指的是他隐秘杀人的部分），这样的家伙自然是热爱动作游戏的玩家们所喜欢的了，毕竟谁都想在玩游戏的时候当一回英雄嘛。

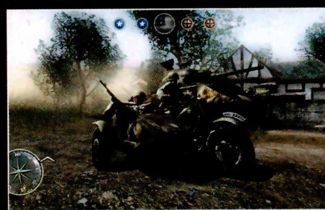
从剧情上看，应该说《分裂细胞》在同等类型的动作游戏中没有什么太突出的地方。Sam就是一个美国安全部门的特工，因为某某原因来到某某地方执行某某任务，在前面的3代中都是如此。虽然很多时候都是事关世界的生死存亡之类007式的桥段，但是基本上没有太出乎玩家们的预料。到了《分裂细胞 双重间谍》的时候，Sam在敌人内部大玩无间道的剧情使这个游戏的内涵更有特工片的色彩了。而且玩家在游戏的时候还需要考虑到两边对他的评价（尤其是PS2、XBOX那一版，两边评价完全是对立的，此消彼长的），自己就使游戏的难度在无形中上升了不少。玩家们为了看到最好的结局，必须努力完成指定的任务，像《分裂细胞》这样的游戏，可以使人们玩得如此投入，这正是它的魅力所在。总的来说，《分裂细胞》所代表的，是欧美动作游戏的制作水平。这些年来爱好美式动作游戏的玩家逐渐增多，这对于国内的玩家群来说是一件好事情。



FPS 第一人称射击类

不可否认的是，第一人称射击类型的诞生是一项伟大的发明。主视点射击或动作打击的镜头魄力以及如临其境的真实角色代入感都是其他动作游戏类型难以企及的。而FPS游戏类型更能够将3D场景的宏大以及细致结构准确的在游戏中进行表现，且突出操作角色与场景之间的互动效应。由于本类型出色的镜头表现力，所以无论真实战场又或是幻想架空题材都可以完美演绎。





GAME 使命召唤

在TVGAME作品阵营中，真实战争FPS作品虽然为数众多，但分量最重的超级大作显然是刚刚推出的《使命召唤3》。能够称得上超一流，原因是本作严格搭扣超真实的战争拟真感以及参考史料的场景、武器设定。游戏



制作之前，甚至邀请了多名二战英雄来对游戏中的战斗气氛以及士兵装备着装进行认定，专业程度非一般战争动作游戏可比。由于属于次世代硬件平台的游戏，之前二战游戏中对于烟雾以及重武器打击特效表现不足的遗憾也被彻底颠覆，整体游戏画面的拟真程度甚至与电影效果无异。而游戏中还特别在战斗流程中穿插了大量战斗细节剧情，更加突出了战争的残酷无情。与其他反映二战的游戏不同，《使命召唤3》只单独表现了盟军诺曼底登陆战后的法国前线作战，视点的缩小更有利于场景的细腻表现与整体战争气氛的打造。而这样一款精品FPS竟然在操作要求上极为友善，不但地图任务标示明显，而且所有任务操作都有对应的键位指示。加上游戏中的操作流畅，控制简便，作品对应的玩家范围大大增加，就算是从未操作过FPS游戏的玩家也能轻松上手投入。游戏制作精良，二战热门题材加上门槛极低的上手设置，这便是本作的超大作气质。

GAME 光环

说完真实战争FPS作品之后，便要讲讲幻想架空题材FPS的王牌——《光环》系列。本系列的巨大成功，源自对FPS游戏类型可塑性的深层次理解。首先游戏打破了一般FPS作品剧本单薄的惯例，将面临绝境的人类，等级制度分明的星盟以及无意识扩张，血腥恐怖的虫族三分势力交织在一起，演绎出幻想架空风格的战争史诗。光环系列并不以人类的主观角度来审视战争，这种客观角度下所反映出复杂的种族内部碰撞以及多文化激突便更体现出了系列作品的文化深度。其次，游戏本身将FPS动作要素进行了扩充，除了丰富的武器设定之外，游戏中还大量添加了多种战斗搭载兵器，将丰富的动作要素与FPS类型进行了完美地融合。最后，游戏本身不断地在硬件支持与软件表现方面进行磨合与进步，每一代的推出在整体声光表现与深度渲染上都有质的飞跃。这种自我革新的制作精神也是其系列一直处于顶级期待位置的保证。今年，光环三部曲的最终篇章《光环3》将登陆XBOX360平台，剧本环环相扣的光环系列最终将揭露数千年前，毁灭武器"光环"的建造原因，人类的最终生存战也将上演。这款堪比影视大片的FPS巨制相信会延续系列的辉煌，让我们体会到超级大作的魅力。

RPG 角色扮演类

角色扮演游戏虽然源自海外，但是自从在日本形成了独特的风格与形态之后，就成为广受东方玩家们喜爱的游戏方式。总的来说，纯正的RPG没有很强的动作要求，玩家只要靠输入指令就可以完成游戏的操作。而角色扮演游戏的另外一个吸引人的要素——剧情，也是它受玩家们喜欢的原因。虽然近几年来，许多类型的游戏也开始带有浓厚的故事性，但是RPG仍然深受大家的喜欢。毕竟作为剧情型游戏的始祖，RPG的地位是不会随便被代替的。

GAME 勇者斗恶龙

说到日式RPG，至今在众多玩家心目中占据王者地位的，仍然是《勇者斗恶龙》和《最终幻想》两部作品。在Square与Enix合并之前，这两部作品一直互相竞争，在游戏史上写下无数辉煌的记录。在两社合并后，虽然争夺商业利益的意义淡化了许多，但是喜欢这两个系列游戏的玩家们始终还是喜欢将它们看成互相竞争的一对好敌手。

不管怎么说，DQ和FF都具有自己明确的风格。这从两个系列开始形成的时候就已经确定了。DQ本身的世界观与战斗方式取材于《创世纪》、《巫术》型等西式角色扮演游戏，但是它在角色移动、操作等方面进行了大胆的革新，从而形成了独特的风格，也使RPG游戏在东方有了自己的形态。玩家操纵角色在一望无际的大地图上冒险，以踩地雷的方式随机遇敌，用输入指令的形式和敌人发生战斗，战斗的形式是你拍一、



我拍一的回合制，敌我双方完全依照敏捷度的高低来决定出手的速度……这些最基本的RPG元素，使DQ成为日本家用机RPG的始祖。



虽然过去了20年的时间，但是它的魅力依旧没有减退。这里面有着多个方面的原因。首先DQ作为"东方RPG第一作"，其先入为主的影响使很多日本以及亚洲其他国家地区的玩家们将这部作品放在了自己心目中一个比较高的位置。很多玩家都是从小开始玩DQ的，所以一说起DQ，它就能够成为这些玩家心目中"游戏"的代名词。除此之外，在最初游戏制作的时候，DQ采用的人设（鸟山明）、脚本（堀井雄二）和音乐（杉山弘一）都已经在日本有相当高的名气，在当时的众多玩家看来，《龙珠》、《港口镇连续杀人事件》和《亚麻色的少女》这些脍炙人口的作品的制作者们合力制作的游戏，应该不是质量低劣的产物，而事实也确实如此，所以DQ在日本的第一炮就打红了，后续的第二和第三炮使《勇者斗恶龙》的名字在日本家喻户晓，甚至引发了学生逃课排队买游戏的社会事件，虽然影响不大好，但是它也从一个侧面证明了DQ这个品牌在日本国内的影响。而从这个系列派生出的作品像《不可思议的迷宫》、《DQ怪兽篇》等优秀作品更在90年代后网罗了众多的新玩家（相当一部分是掌机玩家）。而它的本篇也依旧每发售一次就引起一次毫无悬念的抢购热潮。时至今日，DQ在日本依然被众多日本玩家看成是国民级的游戏。

GAME 最终幻想

和DQ相比，FF成长的过程更富有传奇色彩。首先坂口博信和他所在的原Square在制作FF之前，只为FC制作了一两个没名的游戏。当时像他们这样的小公司在日本可以说俯拾即是，很多厂家因为制作的游戏发售结果不好而导致资产亏损甚至倒闭。在任天堂控制着软硬件开发的时代，一家小公司想有发展的机会就必须依靠两样东西：一个是霸

主的提携，另外一个则是自己手头开发出的优秀游戏。因此坂口和其他开发者在制作FF的时候就抱定了“不成功便成仁”的念头，并且悲壮地将游戏命名为《最终幻想》，也就是说如果这部作品再不能成功的话，那Square也就到此为止了。

历史上，拥有这种破釜沉舟精神的人，往往能够取得大成功，这些事情往往出乎人们意料之外，但是却在情理之中。毕竟主创坂口和主程序师Nasir两人都是才华横溢的游戏制作者，他们



在制作游戏的时候充分发挥出自己的实力，加上各部门员工的一致努力以及大家的拼命精神，一部优秀的游戏就这样诞生了。

FF在一开始就走了和DQ截然不同的道路。和86年末模仿DQ的一些游戏（如《海格里斯的荣光》、《桃太郎》等作品）不同，FF不使用单调的指令输入，而是在系统操作与战斗的界面上做了简化，在游戏画面上做了优化。玩家们不必依靠指令和人对话、调查东西，而是简单地通过A键解决这些问题，这在后来甚至给DQ造成了影响（DQ虽然依旧保持了指令输入，但是受FF的启发，从街霸C版开始设置了对话和调查的快捷键）。从4代开始，FF不再采用单纯的回合制，而是使用带有时间效果的及时战斗制，这在很大程度上提高了游戏的实时感，使玩家们觉得更加紧张。这也成为FF的一个标志性的特征。

在PS时代，Square和FF坚持了自己的发展方向，也就是游戏的3D化、时尚化和载体高容量化。其中最后一条是它能够在PS时代影响力一时超过DQ的重要原因。有了高容量的载体，游戏不但可以用当时最先进的3D动画展现，而且可以插入大量的电脑制作的CG。这些要素都是过去平面主机所不具备的，也是吸引玩家的噱头所在。因此，放弃任天堂阵营而转投PS的FF，在DQ难产的时代成为解决RPG玩家们精神需求的最好的食粮。在DQ7推出之前，FF7、8、9在全世界树立了一个不错的牌子，这种影响在以前的时代是不可想象的。虽然FF与DQ在FC和街霸C时代的许多作品都出过海外版，但是影响不大，DQ在16位机时代只在日本本土发售，就是证明。

到了2000年之后，DQ与FF的发展方向又发生了改变。一方面，受SONY支持的FF和坂口在制作电影版《最终幻想 灵魂深处》的时候栽了大跟头，虽然电影动画的素质没的说，但是作为电影最重要的部分——剧本却做得一塌糊涂，既不像电影也不像游戏，致使它在玩家和非玩家都得不到很高的评价。虽然事后有人提出这是SONY糟蹋Square的“阴谋说”，但是整个事件看来，这是Square和坂口自找的结果。这个事件从一个侧面说明了Square在制作游戏上陷入了比较麻烦的瓶颈，而它的直接影响则是Square因为亏损而不得不与Enix合并，以及坂口本人的离职。

在与Enix合并之后，Square的FF开始展示出新的魅力。一方面，Square在



合并前已经与任天堂达成了和解，双方捐弃前嫌，开始重新制作游戏（复合后的第一作是GBA的FFTA），在合并之后，许多原Square的作品都在任天堂的主机上重新开花，如《最终幻想 水晶编年史》、《新约 圣剑传说》、《最终幻想Advance》系列、NDS版的FF3重制版等等。这些游戏吸引了各个年龄层的玩家，使Square在经历过挫折之后





找回制作游戏的勇气与感觉，亦不失为一件好事情。

王国之心

而在PS2上，Square最大的收获除了FF系列3作之外，还有在PS2平台上始创的《王国之心》系列。《王国之心》自一代开发消息公布开始，就吸引各界人士的关注。不只是因为它是Square开发的游戏，更因为为它提供版权的Disney的名气。以前Disney的作品改编成游戏的有很多，合作的公司也不少，其中有很多成功的作品，但是更多的则反应平平，使玩家们觉得这些游戏实际上只是动画的副产品而已。

《王国之心》使这种局面得到了改变。首先，这部作品是Square借用Disney的卡通人物，自己又追加了大量原创人物和要素制作的，而不是一个简单的杂烩型游戏。它有着自己独特的剧情，丰富的原创角色和良好的操作手感。从这几个方面，就可以看出《王国之心》不是利用动画王国的名气在PS2上骗点小孩子零花钱的游戏。5年来，《王国之心》横跨PS2和GBA两个阵营的人气平台，在全世界完成了全系列突破1000万的销量。这里面既有米老鼠、唐老鸭、高飞这些经典Disney角色的功劳，又和索拉、凯丽、利克这些形象饱满、性格各异的原创人物离不开关系。可以说，《王国之心》无论从商业角度还是融合游戏与卡通文化方面，都是很成功的。一方面，喜欢Square风格游戏的玩家们会对这个游戏产生兴趣，另外一方面，喜欢看Disney卡通的观众（尤以低龄观众为多，以及一部分各个年龄层的对游戏有兴趣的观众）也会觉得这个游戏值得一玩，然后这些专业或非专业的玩家们会以尝试的心情进行游戏，从而在游戏中找到两个方面的乐趣，成为《王国之心》的粉丝。

《王国之心》成功的另外一个秘诀在于游戏与原著动画的完美结合。从1代开始，索拉与两位家喻户晓的同伴来往于各个世界之中，他们遇到的许多故事都在动画中有所体现，而游戏则从另外一个方面重现了这些经典的场景。而到了后续作品中，一些故事与原来的剧情紧密结合，并没有生硬的感觉（如阿拉丁和海格里斯的故事）。到了最后，所有的故事都综合到围绕整个系列出现的原创剧情之中，使游戏能够做到浑然一体，所以《王国之心》在游戏本身的营造是极为成功的。

正是因为《王国之心》有这样的魅力，所以Square能够在与Enix合并之后坚定不移地将这个系列作为开发的重头戏，而且在正篇获得全球性的成功之后继续“肆无忌惮”地推出“Final Mix”版，就是为了让玩家们通过追加的剧情（实际上是事先编好，但是在FM版才添进去的），更加深入理解这个游戏，从而为该社提供更多商业利润的缘故。

FTG 格斗类

格斗游戏类型作为传统游戏类型中重要的一支，向来是不乏超级大作的。与其他游戏类型大多为家用硬件平台不同，现代格斗游戏的诞生与流行与街机硬件平台与街机市场相生相系，这也决定了格斗游戏类型的诸多特殊卖点。而优秀的格斗作品由于大多在各大街机店铺中，作品之间的竞争结果与获得玩家的欢迎标准从投入率中便可以一目了然。这也决定了这个对抗激烈，激情四射的游戏类型要从几点上确定自己的优势，并迅速让玩家产生投入的激情。格斗作品首先是高对抗性的，于是对抗中的激烈程度，画面声光表现，角色魅力造型以及技巧表现的流畅便格外重要。一款可称为"超大作"的格斗作品，必然有着魅力四射，造型各异的角色以对应不同审美情趣的玩家，更在角色对抗时能够表现出惊人的打击效果，这显然能够在第一时间让经过机台的玩家停住脚步……其次，格斗作品毕竟是对抗极强的游戏类型，玩家与玩家之间的对抗才是格斗游戏的神髓。在这个基础上，格斗游戏中技巧设定合理性，输入的流畅感以及技巧抵消，连携的合理设定，加上角色对抗时的平衡性便更能表现出作品的内在功力。如果一款格斗作品角色设定优秀，画面，技巧表现喧哗劲爆，但是技巧设定不合理，技能输入与打击感干涩，角色平衡性也出现了某角色过强，某角色过弱的问题，那么显然这款作品也无法跻身"超级大作"的行列中。在多年的格斗游戏发展历程中，从画面表现形式中可以分为2D格斗类型与3D格斗类型两大分支，而从游戏内在表现形态中也可以分为严谨表现类型与喧哗表现类型两种。无论是哪种游戏类型中，诞生出的超级经典名作都充分地表现出了该类型的独特魅力。

GAME 街头霸王

2D格斗游戏类型作为格斗游戏的开创功臣，至今仍然流行着传统超级经典与新生代喧哗大作。2D格斗作品



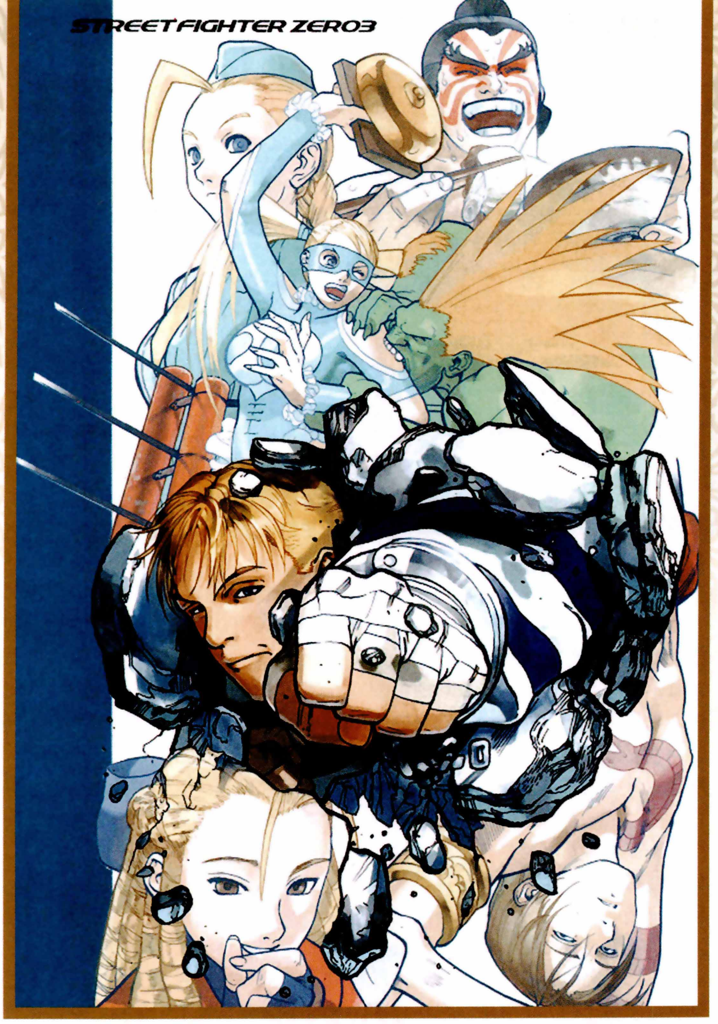
的色彩表现直接且浓烈，由于属于平面动画的表现形式，所以作品可塑性很强，适合以幻想题材或超现实主义题材为背景。这些超现实的游戏内容与内在表现也会让玩家在游戏时深深投入到作品环境中，代入感颇强。在2D格斗类型的诸多超级系列中，首先需要提及的，便是让众多爱好者投入格斗游戏而至今仍然为之努力的《街头霸王》系列。这个由CAPCOM公司一手打造的格斗精品，无论从街霸2开创现代2D格斗作品的先河，到如今仍然活跃在各大格斗大赛中街霸3.3，系列作品朴实与严谨的风格贯穿始终。从2D格斗作品的几个重点环节，我们都可以了解到这个系列能够成为超级格斗系列的必然性。首先，街霸系列的角色设计从街霸2开始便突出了世界性的美术设定，由于剧情背景为世界格斗大赛，游戏中的角色设定无论是日式风格浓重的本田、隆，美式风格的古列又或是中国风的春丽。世界各个风格的对应性角色塑造能够轻易引起各个地域玩家的共鸣。而街霸2之所以能够引起轰动性的效应，还在于诸多格斗全新系统的开创，类似技巧抵消，对空技，空中道具，技巧判定属性以及确认反击等诸多系统都囊括在街霸2中，至今这些重要的技巧设定仍然在2D格斗作品中采用，超前的设定与惊人的创意令人钦佩。在技巧设定方面，作为系列前端的街霸2竟然已经将2D输入规则活用，即有丰富的划动类技巧，也有类似滚动攻击，音速手刀这样的蓄力型技巧，大大丰富了游戏操作的多样性。同时，划动类技巧输入与蓄力型技巧输入的风格区别，也同样让角色的相性发生了微妙的变化，角色个性与技巧风格达成了巧妙的统一。虽然游戏中仍然存在升龙拳这种无敌判定过于霸道的技巧，但在当时能够完成这样高难度技巧的玩家毕竟凤毛麟角，人为因素添加后不仅突出了高手的操作优势，也在很大程度上平衡了技巧输出的复杂性，成为了一款任何人都能投入其中的格斗精品。而在此之前喜欢动作游戏的玩家第一次能够依靠高难度的技



巧输入获得操作共鸣，加上能够操作自己喜爱的角色对应发动技巧获得胜利，这种成就感在当时自然凌驾于任何动作游戏！更重要的是，街霸2这种现代2D格斗作品的诞生，让人与机对抗的动作游戏转换成为人与人之间的操作，脑力对抗。自此电子游戏不再是单方面的操作响应，更融合进了诸多人与人的竞技因素，其中操作者的反应，控制力，心理素质以及综合逻辑思维能力都在玩家与玩家的对抗中急速表现。更多对于竞技对抗感兴趣的玩家投身于街霸2的练习中，市场的轰动加上游戏类型的成熟创立，街霸2正式确定了自己超一流大作的地位。更为之后街霸系列以及2D格斗游戏的良性发展打下了坚实基础。

而今，街霸2系列的最终篇章"街霸2 HYPER"在融合了系列诸多角色特点的前提下已经越来越受到传统玩家的支持，并在本年正式入选斗剧2007，为这个传奇的街霸2系列画上了一个完美的句号。而在1999年制作而成的街霸3.3则将2D格斗最成熟的一面展现给了玩家，至今仍然活跃在热斗的第一线。客观地说，街霸3的前两作街霸3.1与街霸3.2并不能让我们看到其延续街霸2系列超一流制素的趋势。虽然这两作的美术表现力以及操作感尚可，并添加了令2D格斗对抗择多元化的革命性系统"BLOCKING"，但角色的大幅度换血以及并不完善的技巧平衡性并没有获得大部分传统玩家的支持。但街霸3.3却成为了整个街霸3乃至街霸系列脱胎换骨的神作，几乎完美的整体设计至今享有"最高2D格斗"的美誉。首先，游戏延续了街霸3浓重线条的素写式美术风格，整体的角色设定虽然大部分为全新角色，但都在美术表现力上达成了风格的统一，并突出了每个角色不同的气质特点。在角色风格捕捉上，街霸3.3将传统2D格斗类型的多种形态角色进行了风格夸张化，突出了不同风格角色的最大特点，类似传统波升系角色、背投力量型角色、打击多择角色、牵制型角色甚至压制LOOP型角色一应俱全！无论玩家适应怎样的操作体系，都能够在这款作品中有所选择。游戏采用了60帧动作表现，技巧发动到角色动作一气呵成，自然流畅。技巧设定方面突出了2D格斗段位设定以及连携输入的最大特征，无论是多点连携、单段确认又或是浮空连段的设定都会让玩家在高精度操作之余享受到严谨之外的爽快感。由于BLOCKING系统的完善，游戏中虽然角色本身的属性与相性有





所区别，却能够建立在BLOCKING这个革命性防御反击技的基础上用人间来最大程度的补足角色性能的不足，从而在角色平衡性上达到了完善。至今，街霸3.3中各个角色的高段选手都能发挥出不俗的成绩，虽然仍然存在有如同Q与SEAN这样的低性能角色，但从整体上来看游戏的竞技性已经近似乎完美，这也是街霸3.3至今经久不衰的原因。街霸3.3作为街霸系列最伟大的作品，没有在已经丰厚的基础上固步自封，而是在传统的优势基础上进行了飞跃！抛开格斗游戏类型本身而谈，这样的进取与突破都体现出了其超级大作的气魄与魅力，而玩家至今为止的支持，便是其超级魅力的真实体现。

GAME 格斗之王

除了严谨而朴实的街霸系列之外，本土玩家最为热爱的《格斗之王》系列则是喧哗与进化的代名词。系列作品建立在传统2D格斗架构的基础之上，几乎每代正统续作都进行了大幅度的系统革新，并从中创立了多种全新2D格斗系统要素。而操作感更建立在这些全新的系统添加之上，与造型气质更为时尚的明星角色一起打造出了喧哗格斗的超大作品牌。而在系列中，至今仍然兴盛不衰，并与本年入选斗剧2007的KOF97则是我们更需要关注的超级大作。是什么原因能够让其至今流行？我们从以下几点细致总结。首先，KOF98将自选组队竞技这个招牌系统发挥到了极致，游戏中可选用角色之多，角色风格之混杂也是系列之前作品所难企及的。由于KOF系列本身便为SNK会社诸多明星角色的大会串，所以游戏中无论是饿狼传说系列，龙虎之拳系列的招牌角色又或是原创大人气角色的出场都会令玩家极度兴奋。游戏中角色的身高比例加大，美术造型更为细腻。相信众多KOF爱好者也会承认如八神、草稚京、不知火舞这些超人气角色在KOF98中形象设定的成功。与之前同样大人气的



KOF97不同，游戏中不仅将KOF系列突出的DASH、后撤、滚动以及多种类跳跃加以延续，更在段点与普通技抵消设定上趋于成熟。游戏中取消了前作中诸多BUG设定以及不合理连携，打击感更为厚重而流畅。虽然在速度感上略有降低，但却在角色平衡性以及技巧平衡性上达到了飞跃。除此之外，KOF98中的技能发动效果甚至达到了MVS基板的最高表现力。无论是波动特效又或是背投技巧命中时的大魄力表现，都会令操作者获得若大的成就感。游戏中虽然不免出现强势角色与弱势角色的分别，但由于系统相对严谨，在KOF系列中KOF98的角色平衡性达到了系列的巅峰。多样的角色组合也同样让游戏的平衡性产生了微妙的化学变化，多种强强组合的战术性调整至今仍然是玩家们讨论的热门话题，从此可见一斑。就这样，一款融合了KOF系列高速攻防，夸张技能表现，全明星角色阵容的格斗精品便成为了KOF系列中的里程碑。这样一款集传统与进化于一身的喧哗作品，最终成为格斗超大作中的一员，自然是SNK会社的骄傲。本年我们将亲眼目睹到KOF98斗剧大赛的精彩……它的传奇还在延续着。



GAME 罪恶装备

2D格斗作品中，新贵超大系列便是《罪恶装备》系列，对于这款攻势至上，打点华丽的系列作品，在石渡太辅先生的鬼斧神工下已经成为全新2D格斗的霸主。深邃的剧情设定，具有邪点魅力的角色造型以及全新的连携与抵消系统都是这个系列能够最终



成为超一流格斗系列的资本。本刊对于GG系列的介绍已经很多，笔者不再赘述，但唯一要重点说明的是，在传统2D格斗架构已经成型的基础上，GG系列能够借鉴传统并革命创新。特别在攻防转换节奏以及抵消特点上形成了独一无二的自我风格，这在2D格斗发展历史中可称为奇迹……而与传统格斗作品剧本深度有限不同，游戏刻意凝造出厚重完整的世界观，并对应剧情中的亮点角色进行重点塑造，魅力突出的角色与厚重的剧本基础让玩家有着更大的投入感，这也是本系列超凡脱俗之处。而今，本系列的最新作品GGAC已经正式登场，重新调整的平衡性与几近完美的技巧判定修正让更多玩家忘我投入。GG的超大作魅力已经跨越了格斗游戏类型本身，我们可以称之为“罪恶装备文化”。

GAME VR战士/铁拳

除了2D格斗游戏类型之外，3D格斗游戏类型开创了立体攻防，段点打择以及全新的连携方式。除了立体的角色塑造以及场景设计给玩家以巨大的视觉震撼之外，趋近真实的打击操作感也是其独特之处。在这个游戏类型中，朴实的《VR战士》或是喧哗的《铁拳》都可称得上为超大系列。这两个系列的共同之处在于都将3D化的单位攻防以及不同的格斗流派表现得淋漓尽致，只不过在操作以及风格取向上各有所长。如果进行过IQ测试游戏的玩家会了解，人类的智力表现主要体现在逻辑思维能力以及反应速度两点，VF与TEKKEN系列作为3D格斗的代表，对玩家在综合逻辑思维以及反应的要求则更高。VF的防御反击确认，闪避打击或背投确认，目押打击以及反应拔投，TEKKEN系列对确认反击的高帧数要求以及目押拔投等等都突出了3D格斗对操作者反应能力的高要求。而两个系列对段位的判断以及后点打击、背投的先读又都突出了作品的逻辑思维要求。可以说，VF和TEKKEN系列在竞技时放大了玩家与玩家之间的脑力对抗，这也是两款作品能够成为超大系列的根本原因。而操作感上，两个系列准确的操作点位要求以及浮空打击、僵化地面连携的爽快，都会令玩家在操作时获得巨大的操作成就感。总之，VF与TEKKNE系列的日益成熟都证明了3D格斗类型丰富的可塑性。在硬件不断推进发展的今天，这两个超一流系列还将给格斗玩家以新的惊喜。



AVG 冒险类

传统意义上的冒险类游戏通常是指以调查、解谜、与游戏中的角色互动等为主要内容的游戏类型。老式的冒险类游戏并不强调玩家的即时反应能力，而是偏重于对逻辑推理以及想象力等方面的考验。游戏中的谜题大都以文字、图片等形式来表现，玩家有充裕的时间来进行思考，这是它区别于动作游戏的一个显著特点。冒险类游戏一般都有一个小说式的剧本，通过剧情来推动玩家继续进行游戏的欲望。它可以涉及到科幻、恐怖、神话等很多方面的内容，与电子小说有一定的共通之处。

不过，随着游戏的发展，传统的冒险类游戏由于节奏偏慢、用户面过于狭窄等原因而逐渐被淘汰。尽管现在还偶尔有传统冒险类游戏面世，不过通常都是小品级制作。相反，从96年以来，以《生化危机》为代表的动作冒险类游戏则成为了主流类型之一。它融合了传统冒险类游戏的解谜要素，同时又以动作游戏的操作方式作为基础，对玩家的反应能力和思考能力两方面都有一定的要求。还有像《钟楼3》之类的作品，都是从传统的文字冒险类游戏转型到动作冒险类游戏的典型例子。



GAME 盗墓者

在众多动作冒险类游戏中，诞生于1996年的《盗墓者》是非常具有代表性的一作。它是最早实现全3D化的游戏之一，其庞大的3D虚拟世界让当年每一个接触到它的玩家都叹为观止。“动作”和“解谜”这两个要素在《盗墓者》系列中得到了非常完美的结合。游戏中的机关谜题大都构思精巧，需要玩家在仔细观察的基础上找出线索，并利用自己的想象力和推理能力加以分析，找出解谜的方法之后再依靠自己的操作技巧来实现。作为一个考古学家和探险家，游





戏的主人公劳拉·克劳馥要经常面对各种难关险阻，冒险的过程中不乏激动人心的场面。富有创意的流程设计使得《盗墓者》拥有了成为一个优秀动作冒险类游戏的基本要素，而它独有的魅力更使得它成为这一类游戏中的佼佼者。

在前不久的一次访谈，Eidos的制作人将劳拉·克劳馥称为“最成功的游戏人物形象之一”，并且将她比为电影界的007特工詹姆斯·邦德，这并非夸大其词。作为一个虚拟的角色，劳拉曾经入选过《时代周刊》评出的电子业界50大风云人物之一，与比尔·盖茨等巨头并列，其影响力可见一斑。劳拉的魅力从何而来？这与她人物设定是分不开的。在大部分人的观念中，“动作英雄”往往不会和“女性”有什么关系。在男性角色占主流地位的动作游戏中，劳拉这样一个性感的女性脱颖而出，犹如万绿丛中一点红，很快地就吸引了玩家的注意。尽管游戏的制作人曾经戏称劳拉丰满的胸部只是“当年绘制人物建模的时候不小心拖动鼠标而造成的结果”，不过她的身材确实成为了人们所关注的一大焦点。同时，劳拉的背景和性格设定也非常有特色。她是英国贵族的后裔，家境富裕，但是从小父母双亡。长大以后她投身于考古和探险事业，磨练出一身过硬的本领和坚韧的性格。劳拉代表了自立、自强、勇敢坚毅的女性形象，与以往那些“花瓶”角色有着本质的区别，这使得无论是男性玩家还是女性玩家都对她青睐有加。当然，制作人也表示，游戏的角色终究无法脱离游戏本身而存在。只有游戏的品质得到人们的认可，游戏中的角色才会受到欢迎。可以说，《盗墓者》系列的成功和劳拉的走红，两者之间是密不可分、相辅相成的。在劳拉风靡世界之后，厂商也抓住这一契机发动更强的宣传攻势，为其推波助澜。作为一个虚拟偶像，劳拉称为电视广告上的常客，像其它影视、体育明星一样为各种产品代言，甚至在游戏中也出现了“软广告”——例



如在《盗墓者3》中劳拉身着的潜水衣就是当时即将上市的一个品牌。《盗墓者》还被好莱坞改编成了电影，著名性感女星安吉丽娜·茱丽所饰演的劳拉更是将这个角色的人气推向了一个新的高峰。

《盗墓者》系列还有一个特点就是游戏中所包含的深厚文化气息。《盗墓者》初代的一鸣惊人，成功的场景设定功不可没。在游戏中，玩家要伴随劳拉的脚步，走过古希腊的金字塔、古罗马的大斗技场、亚特兰蒂斯古文明的遗迹等等宏伟的场景。在这些写满了历史符号的地方冒险，给人如同在时光河流中畅游的感觉。尽管场景只是虚构的，但对于普通的玩家来说，能够在游戏中亲历这些自己可能一生都没有机会踏足的地方，也算是满足了自己的“征服感”吧！也正因为初代有了一个很高的起点，因此《盗墓者》系列的后续作品也受到了玩家的苛刻要求。在其后的几代中，有不少现代化都市的场景，这便遭到了玩家的责难，认为有违《盗墓者》的文化氛围。而即将发售的《盗墓者·十周年纪念版》将以重制的方式再现初代的魅力，这也算是制作者顺应玩家呼声的举措吧！

GAME 波斯王子

在动作冒险类游戏中，《波斯王子》系列的资历其实是很少有其它作品能够相比的。早在2D时代，它就已经闻名遐迩，FC版的《波斯王子》相信也有不少玩家都尝试过。在经历了数年的蛰伏之后，UBISOFT又将这个历史悠久的系列搬上了PS2和XBOX平台，当然，此时它已经改头换面，成为全3D的游戏了。2003年发售的《波斯王子·时之砂》和其后的续作《武者之心》、《双子王座》在剧情方面上下承接，系统设置也一脉相承，因此通常被人们称为“时之砂三部曲”。凭借“时之砂三部曲”，《波斯王子》系列重新回到了人们的视线当中，再度焕发了青春，是近几年来最有影响力的动作冒险类游戏之一。

早在系列诞生之初，《波斯王子》就以剧情动人而著称。尽管当时的硬件机能无法生动的表现剧情，但制作者还是巧妙地在游戏流程中插入了很多过场动画和情节，使得它能够拥有一个完整、曲折的故事，这在当时的动作类游戏中是极为少见的。“时之砂三部曲”继承了这一传统，在剧本





撰写方面得到了人们极高的评价。它以拥有让时光倒流魔力的“时间匕首”为线索，展开了一个动人心魄的故事。勇敢的波斯王子为了向夺走自己王国和父亲生命的敌人复仇，更为了逆转自己死亡的宿命、拯救自己挚爱的情侣，向命运之神发起了挑战。三部曲的故事一气呵成，途中跌宕起伏，让玩家的心绪随着王子的每一步而颤动。游戏中人物的台词也很有看头，每个角色的性格都在他们的谈吐之间展露无余。就以主人公王子为例，《时之砂》中的他血气方刚，勇敢乐观，但是他内心最深处也隐藏着脆弱的一面，受到巨大的打击之后就会陷入消沉；《武者之心》中的他已经变得更加成熟，同时由于已经预知到自己死亡的宿命，变得更加冷酷、寡言，但并没有放弃希望，而是更加坚韧地向命运抗争；《双子王座》中他则更加黑暗、分裂，一度被自己的黑暗人格所控制，但是最终还是在爱人的帮助下走向了光明。这些性格上的变化与剧情息息相关，并且用大量的对话和动作体现出来，显得真实可信，人物形象有血有肉，这使得《波斯王子》系列能够在同类游戏中脱颖而出。

此外，《波斯王子》系列还有一个吸引人的地方就是王子那体操运动员般的动作。大多数动作冒险类游戏中都有攀爬、悬荡等动作设计，但从趣味性和观赏性结合的角度来看，《波斯王子》却是做得最好的。借助绳索、墙壁、柱子、平台等物体，王子可以用极为流畅的动作越过重重机关。一个熟练的玩家可以操纵王子毫不停顿地腾挪闪躲，无论是游戏者还是旁观者都能得到很高的享受，大呼过瘾。在《双子王座》中还引入了“速杀”系统，使得王子可以把飞檐走壁和与敌人战斗的动作结合起来，更可以在一瞬间之内消灭数个敌人，让游戏的可玩度又提升了一个层次，这种魅力是其它游戏无法取代的。



ONLINE GAME 网络类

其实“网络游戏”并不能算作是一个独立的游戏类型。无论是什么类型的游戏，都可以借助网络功能来拓宽它的乐趣。例如你可以通过网络和世界各地的格斗高手比拼《街头霸王》、《死或生》，也可以与素未谋面的“战友”在《使命召唤》、《海豹突击队》的枪林弹雨中奋斗，或者跟千里之外的朋友连线《俄罗斯方块》轻松一下。不过，“网络游戏”这个词更多的时候是用来特指多人在线角色扮演游戏，也就是MMORPG（Massive Multiuser Online Role Playing Game）。

网络游戏和单机游戏最大的差异是什么？答案很简单：网络功能可以让你和其他不在身边的玩家一起享受游戏的乐趣。不过，仔细想来，仅仅这一点似乎并不足以成为网络游戏和单机游戏的本质区别。例如你可以通过网络联机来玩《山脊赛车》，或者你也可以叫上几个朋友一起到家里来玩《GT赛车》，你还可以到街机厅跟人对战《头文字D》，你所获得的乐趣并不会因为这几种方式的不同而有本质的差异。在这种情况下，网络游戏只是单机游戏的一种简单拓展。

不过，当一款游戏的在线人数从几人、几十人增加到几百人、数千人，而且所有的人都可以在游戏中通过各种方式自由交流的时候，游戏内容就发生了质的变化。当玩家的数量达到一定程度之后，就会自发地形成一个虚拟的“社会”。此时在游戏中，不仅有玩家与游戏之间的互动，而且有玩家与玩家之间的互动，后者所占的比重甚至还要超过前者。RPG类游戏则正是最适合这种“虚拟社会”存在的载体。在虚拟的社会中，玩家不仅仅是游戏的使用者，同时在一定意义上也是游戏的创造者。例如在单机游戏中，一件物品的售价是多少，完全由游戏制作者设定，玩家是无法改变的（即使物品的售价有浮动，那也是制作者事先预设好的程序）。但是在MMORPG中，物品的售价则与“供求关系”息息相关。物品供应短缺、而需求量却很大的时候，价格自然就会上涨；反之当它供过于求的时候价格又会下跌。如果你有精明的头脑，就可以利用物品的差价来赚取利润，在游戏中做一个“商人”。我们曾经在课本中学到的“价格杠杆”，在这里得到了生动地体现。游戏制作者只是为玩家提供了一个平台，并且制定了游戏中的基本规则，但是游戏中所发生的各种细节变化则是通过玩家之间的互动来产生。这就是网络游戏最大的魅力所在。

GAME 最终幻想11

由于硬件条件的不同，PC平台上的MMORPG在数量上远远超过家用机平台。不过在家用机平台上，也有十分杰出的作品。其中的代表便是大家所熟知的《最终幻想11》。

当SQUARE最初宣布《最终幻想》的正统续作将是一款纯网络游戏的时候，相信全世界的玩家都为之震惊。《最终幻想》系列在全球范围内拥有数以千万计的fans，这为《最终幻想11》提供了一个庞大的潜在用户基数。与大多数入门较为简单、容易上手的网络游戏相比，《最终幻想11》的门槛较高。对它抱有兴趣的，通常是《最终幻想》系列的忠实玩家。这一部分玩家对于《最终幻想》系列的世界观背景、剧情、系统等要素都比较熟悉，而《最终幻想11》则给了他们一个在由众多玩家构成的世界中体验“幻想成真”的机会。与之相似，近两年在PC平台上风头正劲的网络游戏《魔兽世界》也是在本来就颇具人气的即时战略游戏《魔兽争霸》基础上发展而来，只是《魔兽世界》更加开放，面对的玩家群体更加广泛一些。





网络游戏还有一个非常重要的特点，就是制作者可能非常便利地得到玩家的反馈，并且由此基础上对游戏加以改进和扩充，也就是大家所称的给游戏“打补丁”。这本来是PC游戏的专利，不过随着硬盘等存储设备应用在家用游戏机平台中，像《最终幻想11》之类的网络游戏也能够实现这一功能。通过下载更新，游戏的一些bug或者缺陷能够得到修补，同时还可以加入新的游戏内容，这样即使游戏已经发售很长时间，玩家仍然能够尝试到新鲜的挑战。有些时候，制作者甚至可能按照多数玩家提出的要求，对游戏做出合理的修改，这些都是在单机游戏上很难实现的，也正是网络游戏的魅力之一。制作者也可以通过发售“资料片”的形式，在原作的基础上做出较大幅度的更新或者扩展。《最终幻想11》发售至今，就已经有三部资料片问世了。正是因为这些原因，才使得它能够历经数年仍然保持着旺盛的生命力，寿命周期远远地超过了绝大多数单机游戏。





XBOX360 一周年十佳游戏回顾

2005年11月22日，微软的第二台家用游戏主机即XBOX的后续机种XBOX360终于在万众期待中正式登场，也宣告了次世代的大幕正式拉开。转眼间，XBOX360上市已经一年了，这一年中在这个优秀的主机上诞生了许多精彩的游戏作品，其中许多即有传统游戏系列的续作，也不乏一些精彩的原创作品。如今XBOX360已经上市一周年了,以下这10个游戏是我们从上市以来众多精彩游戏中精选出来的最具有代表性的作品，以此来纪念XBOX360上市一周年！

文/XBOX天空论坛会员合力 责编/荇莱

XBOX360首发软件阵营最强音 考验你的智慧、勇气和正义的心

妖精公主

《妖精公主》是XBOX360的首发游戏之一，作为从前任天堂手下得力干将的RARE十年磨一剑的作品，从N64辗转到GC，而后随着RARE被微软收购后又转到XBOX，后来干脆被微软拿到360上做首发，如此辗转反复之后，本作终于在次世代开幕的时候和大家见面。



游戏的故事讲述的是在一个魔法王国，姐妹俩都是元素召唤师，而身为妹妹的卡蜜欧由于天赋较强更受到大家的重视，姐姐由此心生妒嫉，被邪恶的魔王利用而干起了罪恶的勾当，还把自己王国的国王、大臣等等都绑架。妹妹历尽千辛万苦，终于利用自己的智慧和收集到的元素力量击败了魔王，而最后结尾时姐姐也终于站到了妹妹身边，为了对抗邪恶的魔王牺牲了自己。听起来像个童话故事，而实际上游戏整个流程就是如童话故事一样，从画面表现上来说充满了梦幻色彩。当玩家第一次站在魔法王国的村庄里时，映入眼帘的是一个充满温馨和梦幻的世界，整个场景的颜色非常鲜艳，周围长满了花草，借助360强大的硬件性能，环境中的每一个细节都是那么美丽。而当玩家走出村庄来到平原时，迎接我们的是一场浩大的战争，这是次世代主机第一次表现大规模的战争场面，成千上万个士兵在广袤的平原上展开撕杀，而我们要做的是，骑上战马向敌人冲去，杀开一条血路完成自己的任务。游戏的主要冒险就是克服游戏中的六个大迷宫，除此之外，偶尔帮助一下己方的士兵，完成一些力所能及的任务，也可以帮助我们的军队取得胜利。





《妖精公主》的游戏流程基本可以概括为收集10个元素斗士，并且活用这10个元素斗士的能力去过关。在游戏中充满了大量精彩的谜题，10个元素斗士也是各有特点，比如火龙可以使用“火球”技能把耸立的图腾点燃之后打开封闭着的山洞门，还有“鬼灵精”的长长的触角可以把自己拉到高处想要到达的地方，拖着长长一排石头的岩石人，身材瘦小天生好斗的草人拳击手，能爬墙的冰人等等，每一个斗士都十分具有特色，同时也给了玩家更多的选择，总之玩家一定要熟悉各个元素的特点和使用方法。而游戏的BOSS战也是游戏的一大乐趣，每个BOSS初登场时看起来都比较强悍，各自的打法也都各不相同，而如果玩家没有掌握打法的话作战就会比较困难，一旦掌握了打法就会容易的多，更重要的是每个BOSS的打法都与玩家在目前阶段获得的道具有着直接的关系。比如在高山瀑布处得到唯一可以在水下活动的元素深海怪，在之后的BOSS战就需要玩家灵活运用深海怪的潜水和水炮的能力特性来击败BOSS。而到了游戏的后期，随着玩家手中元素力量的丰富，难度也会越来越高，BOSS的打法也更灵活一些，比如在游戏初期遇到的第一个BOSS就有好几种打法，可以用拳击草人打晕之后再用冰人发射冰刺，也可以用火炮蚂蚁直接轰，还可以瞄准他脑袋顶上的吊灯发射冰锥，吊灯掉落会把BOSS砸倒。总之游戏的灵活性是非常强的，在战斗中，当卡蜜欧使用自己的技能击中敌人时，画面上方的累计就开始慢慢增加，而当增加到一定程度时战斗就会进入“战斗聚焦”状态，这个状态我们可以看成是类似《脱狱潜龙》的“子弹时间”，在这种状态下，卡蜜欧的速度、力量都大幅上升，而击倒敌人也会获得更高的分数，如果想要拿到高分并解除成就的话，掌握好进入战斗聚焦状态的时机和方法是很有必要的。



游戏自始至终伴随着卡蜜欧的是一本百科全书，上面对元素的使用非常详尽，书中的老人也会经常在玩家遇到困难时发出一些提示，如果玩家没有及时解开谜题的话还会有更进一步的提示，非常贴心的设计。游戏过程中另一个贯穿始终的内容就是收集100个元素果实，其目的是升级各个元素斗士的能力，这些通常是由完成支线任务获得的，也有许多果子就傻傻的立在路边等着玩家去采，不过即使一点不升级的话，使用各个斗士的初始能力也绝对可以过关的。《妖精公主》与大多360游戏一样，也同样对应XBOX LIVE，同过LIVE可以下载到一些新的服装，还可以和朋友进行线上游戏，而线上合作的关卡就需要在单人游戏中完成一些支线任务来解开。

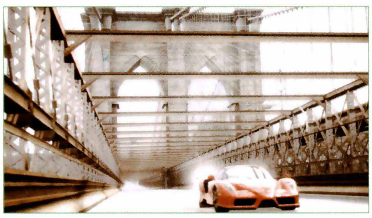
作为XBOX360的首发游戏之一，《妖精公主》的品质是相当出色的。游戏中的战斗非常爽快，谜题也十分有趣，画面、音乐各方面都称得上优秀，而且对国内玩家来说十分体贴的一点是全中文的。总体来说，游戏的难度比一些日式动作冒险游戏要难一些，但如果能静下心来，认真思考，仔细观察，其实很容易过关。游戏的主线流程也不太长，一个美式动作游戏的玩家第一次通关也就是10小时左右。特别在360目前动作游戏还比较少的时期，特别向一些还没有玩过的朋友推荐，绝对值得一试。

□文/pp1234

风驰电掣间享受极速致命快感 互联网络上连通无限自由飙车

世界街头赛车3

赛车游戏作为一个重要的游戏类型发展到今天，不但游戏的内容更加丰富，更是展示新主机性能的重要手段之一。《世界街头赛车》即《PGR》系列作为XBOX主机的独占游戏系列，在XBOX时代曾经给许多玩家带来过惊喜。之前在XBOX上推出的2作不但培养起了大量的爱好者，其销售成绩也非常不错。如今作为XBOX360首发软件之一的《PGR3》，除了维持一贯的游戏特色之外，又增加了许多让人惊喜的元素。



本次的《PGR3》收录了当今世上最热门的超级跑车，并且以前所未见的高分辨率画质游戏画面呈现在玩家面前，进入游戏，游戏画面的真实感觉会使人忘记了比赛，总是想把车停靠在路边，用车外视角并转动右摇杆，以此仔细欣赏外面的景色。开发公司的贴图技术非常成熟，几乎都是真实的光照贴图，而且整体感觉也很好。玩家可以自由选择特立独行的驾驶风格来进行游戏，除了单机游戏外，还可以在在线与其他玩家一较长短。游戏采用了玩家熟悉的特殊积分系统（Kudos system），并且加以改良并强化，在玩家作出漂移、紧跟前面车辆等高难度动作时，得分会大幅上升。这是系列一直以来最具特色的一种充分考虑到玩家驾驶经验的系统，可以让你尽情发挥个人的驾驶风格，只要敢秀敢赢、一马当先，就能在游戏中获得更多积分点数。开着心爱的跑车，飞驰在世界各大城市的美丽街头，偶尔做出一些很潇洒的特技，再配上上百首风格各异的、令人激动的摇滚音乐，实在是一种非常美妙的享受。当然作为一个主机的初期游戏，游戏的缺点也比较多，画面上还存在问题，例如夜晚赛车车头灯假得不行，车库模式不能打开车门进入，游戏的模式太单调，流程太单一，赛道少，再加上没有任何天气效果，以及我注意到的很一般的天空贴图，都是以后制作小组值得注意的问题。





作为首发软件之一，PGR3在网络方面也有了很大的进化，有了XBOX LIVE的支持，游戏提供了更多全新的线上竞赛模式、玩家社群支持以及各种活动，《PGR3》充分掌握了Xbox 360所能提供的在线游戏的惊人优势。有了全新概念的“GothamTV”，《PGR3》和过去的游戏相比，无论是单机或在线游戏都更像是一场真实的运动竞技。独特的在线竞技模式让玩家彼此较劲，目标是赢得“世界街道大赛”的桂冠，赛车过程还会在GothamTV频道上实况播出。玩家可以邀请自己的朋友一起线上竞赛，也可以参与一些世界性的比赛，或者仅仅是作为观众欣赏全世界高手的表演，总之任何赛车爱好者都可以在这款游戏中获得自己想要的感受。

□文/Janer

二战硝烟重新弥漫在你的眼前 用鲜血和生命捍卫最高的荣誉

使命召唤2

……横七竖八的尸体遍布阵地，同伴们虽然疲倦，但仍然快速地收集着残余的弹药，开始建立防线。突然尖啸声划破天空，紧接着敌人的炮弹就爆炸在我们身边。呐喊声很快就被隆隆的炮声掩盖，大家分散开冲向最近的掩体。大地在颤抖，灵魂也快要被震碎。不过这还不算太糟，至少自己还活着。透过掩体的射击孔，向山坡下看去，硝烟和尘土间敌人已经发起了冲锋，这也许就是最后了吧……这电影般的场面就是Infinity Ward开发的 第一人称射击大作《使命召唤2》（Call of Duty 2，以下简称COD2）中的一幕。作为XBOX 360的首发游戏之一COD2在继承了系列优秀传统的同时，带给了所有玩家一个更加真实残酷的战场。

游戏从1942年12月的斯大林格勒开始一直到1945年3月的莱茵河畔为止，玩家要转战苏联、北非、欧洲三大战场。这次游戏共分10章，每章又有多个不同的任务，普通模式下大约10个小时左右就能从头至尾打通一遍。游戏的精华在于困难模式，玩的时候需要十分谨慎和耐心。当你小心地决定每一步行动的时候，你就会发现关卡设计的巧妙与合理运用武器的重要了。游戏里以推进战线为主，敌人会不断地出现，填补防线上被撕开的缺口，所以你不能悠闲地躲在掩体后射击，必须在耗光弹药前果断地发起冲锋！当然你不是孤独一人，你的同伴就在你的身边，他们是你有力的助手。敌人也不是吃素的，稍不小心你和同伴们就会马上倒在他们密集的火力下。这次AI的表现很不错，能打能跑，敌我双方的能力旗鼓相当，玩家在发挥实力引导胜利的同时，也赢得不会很轻松。



游戏的系统方面，首先是取消了血槽和药包的概念，中弹后屏幕会变红，同时你角色的呼吸也会越来越沉重，这时如果再连续中弹就会一命呜呼了，所以在中弹后要马上寻找安全的场所恢复体力，等待屏幕上的红色消退。这样的设定和HALO2类似，虽然与捡药包补血的概念一样不太现实，但是却增加了游戏的策略性。接着武器方面，枪械大约有20种，但是每次只能携带两种，可以根据个人喜好与实际情况自由搭配，选择面还是非常广的。武器的瞄准则与以往的FPS不同——没有准心！通常情况下只能估算着射击。按下LT后进入瞄准状态，这时才能通过手中武器的机械瞄具进行瞄准，游戏做得很细致，不同枪械瞄具的感觉也不同，非常有意思。投掷类武器则分为两种：手榴弹和烟雾弹。手榴弹使用的时候可要小心，敌人经常能勇敢地捡起你投出的手榴弹再反抛回来，这点在困难模式里非常让人头疼。敌方的手榴弹抛过来后，屏幕上会提示手榴弹的位置，你需要马上找地方隐蔽。至于烟雾弹，是游戏里掩护冲锋的重要道具，特别是困难模式下，显得尤为重要。

COD2的多人游戏模式也很丰富，包括了传统的死亡模式，团队死亡模式，夺旗模式，还有“搜寻与毁灭”——一队负责防守，另一队要想尽办法设置炸弹摧毁目标物。这次新增了一项"总部"模式：在地图上有两处可供占领的区域，参战队伍必须想办法占领一处并设置总部。一旦总部设立，占领方开始得分，分数随时间的流逝增长。另一队则要开始想办法攻克这座总部，阻止占领方得分。占领方的总部被攻克或这个总部的时限到达后，可供占领的区域转换到另一地点，两队再重新开始新一次的占领和争夺。由于占领方的队员在占领期间不能复活，以及两队攻防转换的节奏很快，所以这一模式非常激烈耐玩。

第二战世界大战，作为地球历史上最惨痛的灾难之一，留给了人们很多值得反思和改正的。我们作为出身在和平年代的后辈，在享受这来之不易的和平的同时，不免也有几分惆怅——可惜自己一腔热血，没能为人类的正义事业出一份力。不过感谢游戏业的飞速发展，我们现在可以拿起手柄来体验那残酷的战争了。如果你是一个FPS玩家，同时对二战的历史比较感兴趣，那么《使命召唤2》这部作品一定不要错过。

□文/DCI

让人血脉贲张的顶级视觉享受 观赏性与游戏性相结合的代表作

死或生4





说到Xbox上最具代表性的格斗游戏，大家一定想到是日本TECMO公司开发的《死或生》（DOA）系列，如今挟着更华丽的游戏画面、更丰富的游戏乐趣以及更广泛的网络对战模式登陆XBOX360主机。这次《DOA4》不但是在Xbox 360主机登场的第一作，而是游戏史上第一款在新世代主机上推出的格斗新作品。

《DOA4》结合了历代作品的集大成，不但登场人数最多，游戏画面最华丽、游戏场景更庞大更具互动性，还有对应Xbox Live网络对战功能，以及格斗游戏史上首创的“拍照模式”功能…等丰富模式，让《DOA4》更成为每位Xbox 360玩家绝对必备的超级经典。游戏中除了承袭前作的众多美女角色之外，更加入3名新角色，总数达22人，其中一位新角色：来自微软《光环》的角色，让两大Xbox代表作进行跨作品跨类型的携手合作。这名即将于《DOA4》登场的角色并非《光环》的主角士官长（Master Chief），而是与士官长同一系列的基因改造强化战士“斯巴达 458（Spartan-458）”，性别是女性，也穿着相同的强化装甲服。

关于这个游戏的画面以及众多美女一直是大家所关注的焦点，如今这些美女借助Xbox 360超强悍的主机性能，给玩家带来了前所未有的感官刺激和游戏体验。但是作为一个系列的老玩家，我觉得从系统上来讲，本作的进化更是相当大。很多系列的老玩家都发现本作的系统变革使得从前的一些打法都不再实用了。本作中打击系的速度明显加快，特别是各种碎招的收招时间明显变短，成为了投不确定技，这点是非常明显的变化，HOLD生判定加快，出招后的有效判定时间和收招速度大幅变短，这样不再像从前那样，对手意图使用威力大的投技将变得较为困难（因为大威力的投技通常都需要耗费2帧以上搓招时间），更快的HOLD收招时间通常可以抢在对手对你使用大投技之前使用打击技对其造成HI CONTER打击效果，从而转换整个战局进行反压制 。还有投技方面，在DOA2中，打返投的三者相克是绝对的，在DOA3中加入了部分可克打击系的投技，但都属于冲刺类的投技，但是在DOA4中，这种克打击系的投技变得更加丰富，许多角色原来的投技都具有了擒拿打击技的效果。在对手出中上段打击系攻击时将被这些投技抓住，并且可以直接造成HI CONTER投伤害效果，在通常时的效果则为标准伤害，并且这类投技都能在近战中直接使用，迷惑性更强。

总之《DOA4》是一款非常优秀的作品，不但画面华丽，音乐动听，其游戏内容也会令所有喜欢格斗游戏的玩家感到满意。其网络大厅功能也非常优秀，可以使全世界的玩家在一起聊天比赛，玩家可以作为观众为比赛选手加油助威，也可以亲自上台参加打擂，与众多玩家一边比赛一边交流，这种前所未有的游戏体验，只有次世代的XBOX360主机可以带给我们。

□文/lutong



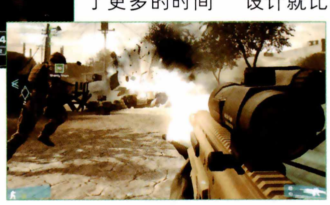
做一个特别行动部队中的精英战士 如同幽灵一般给敌人致命的打击

幽灵行动：高级战士

《幽灵行动：高级战士（GRAW）》作为系列第3作，借助XBOX360强大的机能，凭借优异的画面表现、LIVE对战等等优点，发售后在全球引起了不小的轰动，销量也是不断攀升，最终成为XBX360破百万游戏中的一员。作为XBOX 360第二批大作潮中的代表作品，GRAW拥有足够的品质笑傲当时所有家用机平台上的同类作品。

说到GRAW就不得不提到游戏的画面表现。XBOX360领先于PS3与WII发售将近1年的时间，软件厂商更早地拿到开发机，也就有了更多的时间来对XBOX360进行游戏开发。所以，当GRAW发售后，大家看到的游戏画面足以让当时的玩家感到震惊。非常大的场景、建筑物群，HDR的合理利用，爆炸等特效，以及损坏设定。这一切在那06年初的时候看起来，都足够强大。这种游戏画面用文字表白是非常的苍白，大家如果有机会，一定要亲自看看。这款游戏的音乐可以说与游戏配合得丝丝入扣。当你玩着游戏，听到这些音乐的时候，你真的会有战斗的欲望和冲动。音乐可以说完全勾起了玩家的斗志。游戏中的音效也是配合得很理想，没有更多花哨的东西，只有实实在在的逼真的声音。爆炸声，飞机引擎，坦克开过时履带摩擦的声音，不同的武器也是拥有不同的声音。





这款游戏并不是一个简单的射击游戏，你还需要控制你的队员，除了一般执行任务时在你左右寸步不离的3个队员外，还有给予你地面和空中支援的坦克和直升飞机，你也会需要他们的配合来完成任务。所以，在这里的AI，是给予你配合的己方AI与敌方AI两部分。AI这里不好做很客观的评价，因为每个人对AI的理解都有不同的认识，有人说，如果敌方AI太高，是不是游戏难度太高了，己方队员的AI太高，那游戏是不是太容易了。这款游戏里的AI设计就比较合理了。而与此相对应的，游戏的控制系统也很容易上手，在游戏中会用到XBOX 360手柄上的所有按键来完成每个任务。在游戏过程中显示设备上所显示的界面是一个亮点，你在这里可以看到所有的信息，你当前的状态，所使用的武器，以及查看或控制你的队员和给予你支持的地面或空中支援部队，整个游戏的最大亮点应该就是在这里了。

在XBOX时代，微软就已经在不断地完善XBOX LIVE，到了XBOX 360时代，LIVE可以说已经完全与主机捆绑在了一起，如果XBOX 360没有连上LIVE，那么游戏兴趣就只能减半了。当你与几个朋友一起组成小队，互相掩护，共同完成任务的时候，这种乐趣是你在单机模式下无法体会到的。单机模式给你足够的自我表现的机会，你可以自己完成任务，通过对你的队员和其他支援部队下达命令来完成任务。但在LIVE模式下，就是考验你的TEAMWORK的能力。GRAW的LIVE模式可以说比较优秀，丰富的对战模式，游戏没有任何拖慢，语音清晰，加载速度也比较快。另外就是地图很丰富（GRAW通过LIVE的有偿下载，可以有更多的武器和地图选择）。



比较遗憾的几个小缺点，首先BUG出现的频率有些高。有时当玩家完成任务的时候，系统没有任何反应。这时候，只能重新LOAD最后一次的记录，然后重新完成这个任务。这种BUG确实有点过分了。还有在多人模式下LOADING的时候不能通话。当大家在选择地图的时候，正聊的高兴，突然所有人都无法通话了。这虽然不是什么大问题，但总觉得有点别扭。

GRAW是个非常优秀的游戏，在当前大作纷飞的时候再回来重新看看GRAW，它一样会让人觉得是一款相当优秀的游戏。

□文/单砍五万

你从未体验过！同屏千人的战争 带给你空前华丽的感官冲击

九十九夜

2006年5月，在水口哲也和韩国的厂商Phantagram的合作下，在全世界众多玩友的望眼欲穿中，《九十九夜》（N3）终于以千呼万唤始出来的大作姿态正式发售了。或许当一个游戏作品被寄予了太多的期望和关注时，它就注定无法令所有曾经期待着它的人满意。我们期待已久的N3也许就是这样的作品。

作为一款XB360初期的ACT游戏，不得不说的是，笔者认为从游戏本身的画面、音乐制作应该算是成功的。游戏整体的颜色非常亮丽、丰富，每一个场景就像一幅风景画让人忍不住停下欣赏；过场剧情的即时演算可以很清楚地看到一些人物细节，女主角的嘴唇、头发、眼毛等等，人物的圆滑让你忘记了多边形的存在；高性能硬件让同屏内同时出现千人成为可能，看着数千的敌人从山上一拥而下，那种感觉真的很震撼；人物的盔甲有种厚重的感觉，质感非常好。这一切的一切向我们展现了次世代的魅力，谈到配乐方面，游戏的开场音乐是由经常为好来乌电影配乐的Pinar Toprak所创作，悠扬深远的旋律从听觉上把你带到了游戏中那个幻想的国度，非常自然地突出了游戏的主题。游戏过程中的音乐总体气势磅礴，宏大而深远，那浑厚的女高音，整齐的男声合唱，加上各种乐器和音乐效果，感觉就像是一场交响音乐会，时而让人振奋人心、热血沸腾；时而让人心绪迷茫若有所思，不但对游戏的气氛烘托起了很大的作用，而且相信听过这音乐的人都会感觉到这是艺术，每一首乐曲都是一分艺术的精品。（PS：制作人水口哲也不愧是以制作音乐游戏而出名的，对游戏音乐的把握达到了相当的高度）



由此，从圣都兄妹争夺队长的较量，到穿越沉寂诡异的茂密森林打倒哥布林的总统领，无论是阴云下一望无际的草原、烈日下被热浪扭曲的沙漠，还是混沌邪恶的魔界空间，我们手中的战士，每一次挥动武器、每一次使用魔法，都与艳丽而宏大的场景构成一幅唯美的画卷，配合着时而波澜壮阔、时而温婉凄凉的乐曲，在我们眼中、耳中、心中，给我们留下了异样的印象。游戏中有超过100种不同的武器和攻击方式，另外还有大量的魔法技与咒语可随意施展。每一位角色都有擅长的技能，当然又都有各自的弱点。玩家们必须搭配出最佳的魔法组合，才能够克服不断出现的敌人。游戏里提供许多人物角色让玩家扮演，由于每位角色都有不同的情节发展，因而交织出庞大紧凑的游戏世界。在整个充满幻想的国度中，每一位角色表现的好坏与否，将牵引着王国传说发展的未来方向。

在这个游戏优点的另一面，它的缺点如优点般的暴露无疑。关卡少，人物少，游戏的剧情很老套、很单调；操作感不好，打击感不好，如同砍草一般，表面华丽而内容空洞.各类媒体、玩友的种种批评声音在游戏发售的初期有如潮水般的来袭。在这里我不想谈关于游戏剧情、操作感等大众认为的缺点，只想谈一下我对于这个游戏不足的最大感受——缺少一份期待的感动。让我们回忆历史，每一代新主机诞生的初期都有让我们感动的游戏（在这里我们指的是ACT类游戏）。那时候没那么多人去讨论游戏中的多边形、建模、贴图等等这些技术数据，但玩着手中的游戏心里都充满了感动。

N3，我们期待已久的游戏，它非常的优秀，但却并没有让我有太多的感动，它让我们看到了次世代的美丽，让我们领略了次世代主机技能的强大，但缺少了久违的那份感动，所以，对于N3，伴随着他华丽评价的永远是他在游戏家族中平凡的地位。

□文/heyang360

如同潮水一般涌来的僵尸…… 最恐怖的噩梦在绝境中成为现实

勇闯尸城

《勇闯尸城》这款游戏是日本著名动作游戏厂商CAPCOM为360打造的独占动作游戏，游戏讲述的是一名美国的自由记者 弗兰克・韦斯特为获得“普利策”奖，深入一个被僵尸围困的名叫Willamette的小城进行各种事件的调查，导致自身陷入重重的危险之中的故事；而玩家所要做的，就是控制Frank在游戏限定的72小时之内生还，并且查明真相。游戏故事发生的地点设定在这个小城的Shopping Mall里面，随着主角和两个国土安全部（DHS）的探员的不断接触，继而触发各种特殊的事件，把剧情步步推进，直到发掘出隐藏在这巨大灾难背后的真相。



说到一个游戏，最先能够带给我们直观印象的就是游戏的画面，总体来说，《勇闯尸城》的游戏画面效果虽然不是360上已经发售游戏当中的顶级，但也是相当优秀的。首先就是那数量多到拥街塞巷的僵尸，对于僵尸外表的刻画也相当细致，尤其难得的是尽管同屏人数很多，却几乎没有拖慢的现象发生。然后就是对于商店和商品的描绘，让你在调查和求生的紧张时刻，脑海中也会偶尔闪现购物的冲动。最后说一点这个游戏的画面给自己印象最深的就是在斩杀僵尸的时候，血液喷洒的效果非常的真实。游戏当中采用了真实时间的设定，也就是说，即使是在游戏当中，时间也是一分一秒在不断流逝，而且，游戏当中所有事件，包括剧情事件和幸存者救助，都和游戏时间息息相关，一旦错过，便无法回头。这就让玩家在玩游戏的时候，除了想办法存活以外更增添了一份紧张。当然，对于这样的设定，游戏中也包含了比较人性化的帮助措施，比如用不同的颜色标注事件，从而显示剩余时间的长短，并且在选择了某个事件之后，还会出现指示箭头，来指引玩家，以便更迅速地到达事件发生的地点。可即使是这样，在刚上手游戏，还不熟练的时候，仍然有赶不及的情况发生。

游戏的另一个亮点，就是你可以随意使用商城里面那些琳琅满目的商品。食物可以用来补充生命，不同的食物补充生命的量也不同；有些食物可以进行烹调，烹调之后的效果倍增；另外有一些食物，随着时间的推移，还会变质；你可以去服装店、眼镜店或者染头发来改变外观；再有就是尽情地发挥你的恶搞能力，用那些商城中的商品，作为武器来虐待僵尸。每种武器还分为普通攻击和重攻击两种，普通攻击的速度较快，而重攻击较慢，但是通过重攻击杀死僵尸可以获得额外的分数。武器还有耐用度的限制，每种武器在杀死一定数量的僵尸之后就会损坏。商城里面还设有书店，在书店里面拣到的书本，能够在一定程度上增加商品的功效，比如食品的疗效、武器的耐用度，等等。所有这些都让这个游戏更具备策略性和娱乐性。丰富的游戏内容，让你在重复游戏的时候能不断地发现新要素，增加了游戏的耐玩度。可以这样讲，即使偶尔放弃主线任务，单纯尝试那N种虐待僵尸的方法也并不会觉得无聊。游戏还为主角设计了升级系统，游戏过程中可以通过拍照、营救幸存者，或者击败BOSS来获得分数升级。通过升级，可以提升主角的攻击力、速度、生命值、物品栏和格斗技能，等等。让主角从一名普通记者，一步一步成为徒手搏击高手。在通关游戏之后，根据主线任务的完成情况，会有不同的故事结局，所以究竟能不能挖掘出事件真相，完全取决于玩家的操控。通关后也出现新的游戏模式，加上游戏所包含的各种各样的游戏成就，激励玩家在游戏过程中不断地进行自我挑战，而且伴随着游戏成就的解锁，可以在游戏当中获得丰富的隐藏要素。



总的来说，作为CAPCOM在次世代主机上面的第一款原创游戏，《勇闯尸城》的优秀素质是有目共睹的。精美的画面，丰富的游戏内容和动作要素，曲折的剧情。所以在现阶段360主机拥有量基础之上能有这样的游戏销量，也可以说是实至名归。虽然游戏当中也有一些不尽如人意的地方，但正所谓瑕不掩瑜。在这里再次感谢游戏制作者为我们制作出了如此出色的游戏。同时也希望他们能在将来给我们带来更多更好的游戏。

□文/深谷幽灵

阴谋、潜伏、暗杀、破坏……战术谍报类游戏扛鼎之作

分裂细胞4·双重间谍

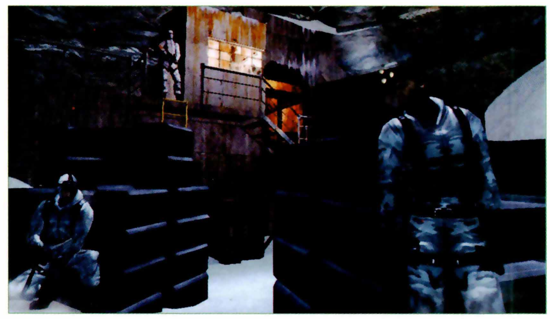
第一次接触《分裂细胞》是XBOX上的一代。第一次上手感觉操作有些复杂，感觉这款游戏有点难，完成游戏后感觉很棒，逐渐融入了这种潜入游戏的乐趣中了，也是第一次认识了上海UBI。大学的后3年一直努力玩遍了UBI的所有作品，开始崇拜上这个公司，如今自己身为其中的一员，感受到这个顶尖工作室真的是脚踏实地做游戏。如今能够参与《分裂细胞》最新作的开发，实在是令我感到很兴奋。

这样一个精彩的游戏在制作中可以说是波澜起伏的，我们第一次接触到了次世代，拿到了XBOX360的开发机，次世代是什么对于每个人都是未知数，他到底有多远才能到达，这无疑是对我们团队的巨大挑战。在这里要感谢程序组的努力，我们优化了引擎，完全针对360的底层开发程序的不断完善才能有我们现在看到高质量的画面和优秀的AI。同时我们也不断遇到新的未知与挑战。由于这款游戏GAMEPLAY的特殊性导致在制作的时候会出现许许多多不为人知的困难与麻烦。举个例子，SAM自由变换的每一个动作实际上是有很多尺寸的要求的，这就意味着要为实现在场景中SAM可以运动自如，很多物体都需要做到尺寸一样，却又不能让人感到他们是同样的东西。还有由于引擎的限制很多预想很好的设计在实际制作时就会遇到很多困难，甚至因为无法实现而被砍掉。在游戏开发中期我们有3个关卡都已接近完成，都因为多方面原因被砍掉了，其中包括我参与制作的最后一关，由于LEVEL DESIGN的方案始终不能得到上面的满意，最终被砍掉了。大家在玩游戏的时候所遇到的每一个细节都是项目经过反复斟酌而定下的。制作过程中每一个人都在想把她做得更加好看好玩。项目经过E3的辉煌，也经过延期与加班，但是大家一直十分团结，我想大家的团结是让我们最终完成这款高素质的游戏的根本。

接下来以一个普通玩家的角度来评论这个作品。在本次《分裂细胞》新作中，玩家将首度尝试担任双面间谍的体验，同时身为密探和恐怖分子，周旋于善恶之间，想对抗国安局或恐怖分子全在你的一念之间。拿出玩两面手法的本领，完成你所负责的任务。你的选择将对故事发展和游戏进行有着极大的影响，甚至导致完全不同的游戏结局。身为一位双面间谍，你将感受到天人交战的内心煎熬。谎言、杀戮、破坏、背叛 是家常便饭，但最重要的工作则是保护无辜的人民。想取得敌人的信任，到底得先做出多少牺牲？身为密探的 Sam Fisher 必须渗入万恶的恐怖组织内，从中摧毁该组织。做任何决定前务必先衡量利害轻重，对抗恐怖分子的行动若过于频繁，会使你的身份曝光；但若稍有迟疑，则有数以百万的人民将因此而丧生。想完成任务，必须用尽各种手段，重点是别让自己赔上性命。随着游戏的进行，以及个人技巧的进展，你将能逐步升级自己原有的装备和武器，例如改良式的夜视装备等。依照卧底探员的情报，利用实际的战术破坏敌人的邪恶计划。偷窃、摧毁、杀戮或是躲避当局追查，都是你能运用的伎俩。当你能拿出成绩时，就能获得敌人的信任。

游戏发售后，很高兴地看到朋友们对它的品质表示满意，特别是强大的画面表现非常令人惊讶，我可以很自豪地宣称那是我们所有员工共同努力的结果。玩家的好评是对我们工作成绩的肯定，在今后我们会更加努力工作来报答玩家的支持。360是一台非常强大的主机，相信今后玩家会欣赏到更多品质优秀的作品。

□文/cascha（上海UBI员工，《分裂细胞4》开发人员之一）



EPIC GAMES旗舰级射击大作 “次世代游戏”真正降临的标志！

战争机器

2005年E3大展，微软正式公布了360独占的《战争机器》这款射击游戏。游戏一经公布，立即引起了全世界玩家的广泛关注。它展现出了一个次世代游戏所具备的一切要素：惊人的画面、紧张激烈的战斗、丰富的多人模式等。2006年的E3大展新闻发布会上，微软再次以一段长达20分钟的《战争机器》游戏视频开场，当时就征服了全场观众。从那天起，所有360的玩家都把这个游戏作为2006年最值得期待的作品。

游戏讲述了在一个类似于地球的行星上，人类为了争夺该行星的特有能源而展开了激烈的战争，在这场内战持续了79年后的一天（后来人类称呼这一天为“事变日”），位于行星地底的神秘种族兽族突然出现并向人类发起了进攻，在“事变日”当天便屠杀掉了1/4的人类，最后已经疯狂了的人类不惜以自己的文明为代价启动了卫星镭射大炮对星球表面进行轰击……该星球的人类文明被人类自己毁灭了，而兽族仍在源源不断地从地底涌出，人类最后的幸存者们仍然在废墟与绝望之中与兽族做着殊死抵抗，游戏也因此展开。





这个游戏最吸引人的地方就在于它强大的画面表现，利用“虚幻3”引擎制作出的游戏画面各方面的表现都非常完美。光影和爆炸的效果已经超越了目前所有的游戏。水面、雨点、火光、爆炸的表现极为真实，这里不得不提一下雨中这段关卡，相信任何一个初玩到此的玩家都会被这里游戏画面的完美表现所折服，发出由衷的感叹。更重要的是这样的游戏画面运行起来非常流畅，画面帧数非常稳定，对于一个动作射击游戏来说，能否稳定流畅地表现各种场面，将决定了一个玩家是否会将这个游戏进行到底，战争机器的表现在这方面来说可以是完美的。互动的游戏环境，聪明的队友、敌人，丰富多样的动作射击，以及快速奔跑中摇晃镜头的引入，使人产生出一种观看战争大片才会有的那种临场感。这些都离不开xbox360主机的强大性能，也和美工的高超技术有关，怪物、枪械、服装、场景的设计都非常有未来感，整个游戏的设计和制作人员的用心是每个玩家都能在游戏之中深刻体会得到的。

本游戏的多人模式一共包含了三种游戏模式：战区，刺杀、处决、战区是最自由的对战方式，只在基本规则限定以内，把敌人全部杀掉获胜，时间结束后，以生还者数量决定胜负，若相等，则平局；刺杀模式，每队都有一个队长，杀死队长则赢，己方队长被杀则输，所以保护队长是首要任务；处决模式，基本等同于战区，但当敌人被击倒后，不能用枪击毙，只能进行近距离处决，并且玩家倒地后，重新觉醒的时间要比战区模式要短的多。游戏中多人地图的设计绝对是非常出彩的，举例来说：禁行区，这幅地图由中间部分的公路，左边和右边出生点，左上和右上的高地，中间的拱门，左下和右下港口区，中下的高地组成。你和你的对手从左边或右边的出生点出生，进到战场可以选择在左上的高地压制，或到中间的公路上找汽车后埋伏，或疾冲中下高地去拿狙击枪，或疾冲拱门拿火箭筒。两边的机会均等，或对峙，或突袭，或反突袭，这些都由玩家自己来决定。

当然完美的东西是不可能存在的，客观地说，比起05年E3最初发布的视频来说，战争机器的画面略微有些缩水，这点主要体现在发色数上，画面整体偏暗，另外游戏中的多数物体无法破坏，偶尔有丢帧现象，还有流程太短等等。不过游戏的实际表现已经很优秀了，相信大多数玩家都会对本作的品质感到满意的。总之，该游戏因为华丽的画面和创新的系统而显得异常光彩夺目，而其实际内容也是实至名归，虽然有着一些这样或那样的问题，但这并不能掩盖它的光芒。古语云独乐乐，不如众乐乐，因此，笔者在这里将此游戏列为xbox360十大必玩游戏强烈推荐给各位想体验一把宏大战争中小兵故事的玩家。

□文/sssyh

剑与魔法所构筑的宏大传奇故事 由你自己亲手谱写的壮阔史诗



上古卷轴4



在角色扮演类游戏当中，美式RPG通常都是以开放式的格局与多支线任务的可选择性来建构出一个庞杂、丰富、敞开的世界。毫无疑问，《上古卷轴》系列可以当之无愧地被看作美式RPG游戏的经典代表作之一。由Bethesda制作的《上古卷轴4·湮没》是在XB360平台上推出的第一款美式RPG，也可以说是最早一款步入次世代的美式RPG作品。作为一个RPG游戏通常都拥有一个庞大的世界观，而本作更是借助XBOX360主机的强大性能营造出一个精彩纷呈的世界。“遗忘之都”的世界非常美。星空浩瀚、森林繁茂、原野广阔、古堡森严、都市井然、商店鳞次栉比、街道纵横交错。旷野中，草丛随着微风在轻轻拂动，花儿在雨露的滋润下颤动摇弋，鹿儿在林间奔跑，猎人则在追逐猎物。城市里，有的市民在街道上絮语交谈，有的泡在酒馆里消磨时光，士兵们则在认真地值勤……在这样一派祥和的景象之下却往往隐藏着一种无处不在的危机。野狼、熊随时有可能出没在你的周围对你构成威胁，在深邃幽暗的迷宫中你也会遇到各种怪物，即使在宁静的街道上你也有可能会遇到对你不怀好意的家伙。你可以骑着马在辽阔的旷野中行进，你会遇到巡逻的士兵、在耕作的农夫、传道的僧侣，也会遇到强盗、邪恶的异教徒以及飘忽不定的幽灵……





伴随着你旅行过程中出现的各种情景，游戏的音乐也将适时变更，配乐显得大气而磅礴，有情绪高亢的时候，有情绪低沉的时候，也有危机时刻充满的紧迫感。游戏的音效也力求真实，武器的打击感显得很有分量。在世界遨游的历程中，你将会发出一个由衷的感叹：这是一个多么庞大、丰富而又如此接近真实的世界。你可以把自己铸就为一个绝对正义的英雄，光明磊落，拯救人民于苦难之中；你也可以把自己塑造为一个绝对邪恶的化身，无恶不作，如果你有足够强大的力量，你也可以实施自己罪恶的屠城计划。当然更多的时候，我们的主角都是善恶兼备的，正如我们人性中所拥有的光辉与隐藏的黑暗那样。

通常一款RPG作品都会有个自成体系的游戏系统，了解并熟悉了游戏的系统才能够顺利地展开游戏。每接受或者选择一个任务，游戏的地图中都将有红色的箭头显示任务目标的具体位置。当接近目标位置后，红色箭头将变成绿色箭头。游戏的进行方式在这一点上是非常体贴玩家的。当然缺乏语言的理解将影响到游戏的乐趣与情境的理解。作为一款RPG，《上古卷轴4》的游戏角色也同样的遵循升级成长系统。在游戏的不断进行中，角色的各项属性与技能将得到提升，通过睡眠之后，角色的升级点数就可以分配到各项技能中去，级别也将得到提升。但与其它的RPG不一样，《上古卷轴4》中的升级并不是万能的，而且有一定的升级策略。因为游戏中的各种怪物的级别将会随着主角级别的提升也相应的提升，所以只是一味地提升游戏主角的级别而忽略了各项技能的提升，将反而增加游戏的难度。所以在“遗忘之都”的世界中并不鼓励你去刻意地练级。但是你谙熟了游戏的练级规则的话，那你将追求的是在尽可能低的级别下获得更强的技能与属性。游戏系统中也有很多丰富的内涵，诸如魔法的种类与效果、武器的级别与特效、攻击与防御的属性以及负重，也可以在世界地图中快速旅行，如何致富也是值得考虑的一个问题，毕竟腰缠万贯会使得你在“遗忘之都”的世界中更加充满自信的行走。总之，更多的乐趣是需要玩家自己去挖掘与探索的。

《上古卷轴4·湮没》曾经获得05年E3最佳角色扮演游戏奖，在RPG游戏的发展历程中可以看作为一个典范之作。它为我们敞开了一个非常庞大的世界，并且把一种可供塑造的自由赋予给了玩家自身，用一种可供任意发挥的可能性来见证了玩家自身的成长，也让我们置身于一个宏大的世界观中从不同的角度来审视存在所可能具备的各种姿态，在一个多维的架构中让玩家在自我选择中领会到行为的可能意义，在游戏乐趣的体验中你将会发出一丝会心的微笑。它带给玩家的震撼并不是一个剧情直接给予你的，或许它的方式不会让你在瞬时间因煽情而泪流满面，但是每当你经历了游戏中的一些事件，静下心来在涓涓溪流中慢慢地去体会感悟，你就会发现他的甘醇，种种滋味集聚在一起，就像你的生活，就像你的人生历程的一个缩影，平淡中得到一份真实的感动，真实而令人震撼！

□文/空忍



结语： 以上就是我们精心选出的XBOX360上市一年期间10个最具代表性的游戏作品，如果您没有玩过这些游戏，可以从中选择适合自己口味的游戏来玩，您玩过其中一些，也可以回顾一下它曾经给您带来的快乐。当然，仅仅10个游戏远远不能代表XBOX360上众多的游戏作品。由于时间所限，在完稿之后发售的很多优秀作品我们也没有来得及收入文中。随着XBOX360逐渐步入自己的成熟期，还有更多精彩的游戏还需要玩家自己去发掘。



Vol.199 □主持/唯夜 □插画绘制/华尧

随

昨天睡觉前我开始数数，数羊，数到199的时候停顿了一下——很奇妙，本来普普通通的一个数字、一件事物，很可能突然间就被自己的生活赋予了特殊的意义。再想一想，这个世界上，又有多少事物对于自己来说只是擦身而过的漠然，但岂知它们对于另外一个人而言，很可能就是一份无法割舍的牵挂呢。每个人都有自己的生活，每个人都有自己的感动。

从这个意义来说，我们应该庆祝，这是对自己幸福的珍惜。

从这个意义来说，我们也可以淡然，因为这个世界上的幸福有很多种，随时、随地、随处，每个人都找得到。

下一期，200。

群

木头坑人的水平一流，在回函中模仿风式文法的同学越来越多了，几有爆炸之势。你说我每天抬头就看见他，低头就看见模仿他的文字，人生中最大的痛苦莫过于此。不过很多同学写得都是挺有趣的，找个时间我会整理一下，选登上闯家的。木头啊，你果然不是一个人在战斗。

示

说一件公务事：再次提醒一下自去年21期开始，投稿被Game Bar登用但没有附加身份证信息的作者，请尽快把身份证号码告知我们，否则由于登记程序问题，稿费无法发放。以后无论何种形式、投给任何栏目的稿件，也请在基本的联系信息外附上身份证号码。

以上，小魔女管家婆2007年1号令（还是重复发布的）。

真

最近身体状况有所回复，这令叶子很沮丧。一个“元气”的我怎么看都显得有点儿假，跟戴着一面具似的，不爽。我心理阴暗、我思维诡异、我自虐倾向严重。叶子的很多灵感和想法都是在自我折磨中得来的，不行不行，要是健康阳光的话我就泯然众人了，没特色。所以叶子决定开始无差别节食，只要心情来了就不吃饭——因为我发现饿着肚子时写东西特别有感觉，赞。

重

也许是我特喜欢那种萧瑟的感觉吧，今年的冬天我感觉还是不够冷，这种不正常里一定蕴含着危机。看报纸上说大约再过个20几年北极熊将面临之灾，因为那时的北极将融化得一点儿冰都不会剩下了。世界因为人类而改变，但我们是不是也已经改变了太多的东西？我们有意无意间希望身边的人和事物都按照自己的意愿去行动和运转，一个人是这样、一群人是这样、整个人类也是这样。所以去改变世界、所以去改造环境，但创造的同义词其实是破坏，它们俩永远背靠背地站在一起——你不可能凭空造出什么东西来的，守恒的道理我们都知道，但却往往忽略了它最广泛的意义。人不停地改变着世界，是为了征服感吗？是为了成就感吗？我们自以为这是给自己谋求利益的举动，但人的眼光从来都不会比真实更长远，我们只看到了开头，我们的后代将会见证结局。

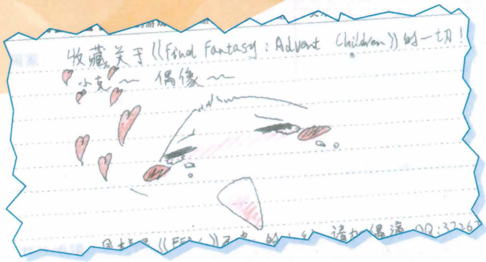
对自然更尊重一些吧。我现在顶讨厌这种话——因为爬上了什么山，因为渡过了什么河，因为踏入了某个地方，就说“我终于征服了……”征服？征服你个头啊征服。站在高山上，伟大的是山，渺小的是人，是自然界以其雄壮瑰丽奇妙将我们征服。如果把什么东西踩在脚下就足以令人自豪的话，那全世界60亿人都应该骄傲，因为我们都伟大地把地球踩在脚下——从这个意义上来说，我们和那只远在北极的北极熊没有区别，多少年后，它将孤独地坐在北极的最后一块浮冰上，它屁股底下坐着的，同样是这个星球。

暂

不好意思，又是四页，忍受一下，下期一定恢复，叶子这期实在有点儿忙不过来了。

“家里人谁PSP玩腻了送我一台！”

——天津 张子锋



VOICE 叶子姐，魔王的名字是不是从“杨花榆荚无才思，惟解漫天作雪飞”——《晚春》（韩愈）里来的啊，这个月我们月考的诗歌鉴赏就是这个，害得我没有满分。还有别的编辑的名字怎么来的，透露点儿啊。 From 福建周宁 孟嘉宁



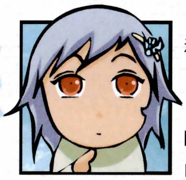
你的设想可真够浪漫的，可魔王同学又不是辛弃疾，每说句话都要用个典故——所谓“雪飞”，难道不就是下雪的意思吗？我现在也忘了他这个笔名是在什么季节里起的了，如果是冬天，说明他是触景生情；如果是夏天，说明他心怀美好的希望——总之无论哪个解释，都跟他现在的魔王形象完全靠不上就是了。

至于其他编辑的笔名来历，我怎么记得自己解释过啊，是什么时候来着……最近记忆混乱，连自己也无法确定了。也罢，这次就从反方向再解释一下吧：PERFECT——这绝不是形容他的格斗游戏水平；风林——不等于玉树临风；荇菜——文学青年伪装得很好嘛；北斗——他既不是全真派的，真名也不叫健次郎；猴子——他最不擅长的就是跳跃和攀爬……

“闯关是我的天性，闯关是我的使命！”

——广东信宜 黎腾飞

VOICE 大家新年好！恭喜发财，有钱拿来——我好去买PS3。不过，我其实并不怎么喜欢PS3，只因为我是FF的死fan，FF在哪，我也只能跟到哪。不知道家里哪位已经入手了PS3，感觉怎么样？FF在上面有没有出路？如果PS3不行，那XB360就是唯一的可能了。Wii虽然玩法新颖，但它的画面效果对FF正统作品的限制很大啊。 From 广西来宾 韦邦众



感觉……很沉。以PS3的机能和史艾制作实力而言，展示一个新时代的FF13当然是没有问题的。你说得没错，DQ可以做到NDS上，但FF发展至今，其自身的风格和特色已经很大程度上与画面表现力等要素直接挂钩，不太可能会去迁就机能，因此做到Wii上的可能性实在趋近于零。但说到XB360，它在全球的销售成绩固然已很不错（1000万突破），不过在日本市场的号召力和普及率都太可怜了，FF正篇做到上面有些不太现实。的确，我们可以说由FF来带动360大卖——不过说实话，由一部作品来主导硬件销售的时代早已过去了，现在的史艾不会给自己注入过分的自信，他也不需要靠这个来证明自己的实力。当然了，PS3现阶段同样也面临着销售成绩不够醒目的窘境，但这一定程度上毕竟是受限于发货速度，PS两朝所积累下来的号召力和大众的消费惯性不可忽视，索尼只要出货，相应的市场消化力是惊人的。不过这并非说PS3的前景就是一片可预见到的光明——其上太多的游戏都是“发售预定”，缺乏一部真正有力度的、同时又可以确实看到发售日的作品来“镇场”。这是PS3现在的致命伤，如果不尽快解决这个问题，受众的耐心和兴趣都会被平白消磨掉，这势必会影响主机的口碑以及大众的后续购买意图。

总之，对于一些大厂商而言，PS3有着足够的预期价值，而索尼又要努力为支持者树立信心，所以接下来会是一个观望和拉拢互相角力的过程。史艾没必要放弃PS3平台，索尼更是要争取FF，这其中的关键就在于一个确定的发售日。

VOICE 叶子姐好，请问您每次都收到多少封来信？很少吗？肯定不会，可是在我身边怎么找不到一位闯家？ From 北京 高原

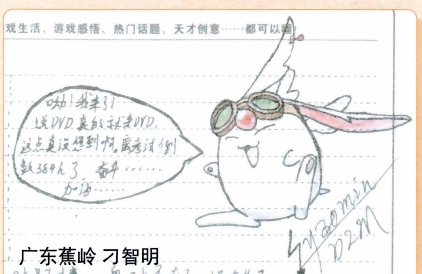
就回函本身的数量来说，绝对不少，不过若把这个数字放到全国的范围来看，那可实在是沧海一粟了。有的时候，我们不得不学会在孤独中品尝快乐。这个时代里我们是少数派，不过等到10年、20年之后，我相信情况会有一个较大的改变。话说回来，就北京而言的话，电子游戏玩家还不是那么难于找到的吧。叶子经常会在地铁等地方看到有人拿着PSP，有一次我还看到有人在路边靠着栏杆抱着一本电软边看边笑。我当时特好奇——他在看哪块内容这么开心啊？于是从其身后经过时瞟了一眼——是发售表……连发售表都能把人逗乐了，它写得有这么搞笑么。

当然了，我猜那位读者笑的原因无外乎有两个：要么是看到了自己特期待的游戏，心里高兴所致；要么就是看到了那发售表上的错误，觉得实在好笑。我们这发售表有时确实是问题大大地，没什么不好意思承认的，不知现在大家觉得其表现如何，有意见尽管提来。



VOICE 我相信唯夜是个好女孩儿，真正的女王是闯家中的叶子。 From 青海西宁 杜俊杰

你的意思是说我一进家门就分裂成另外一个人了吧？唔，差不多这么理解也成，但我不做女王好多年了，这一点就不要令大家误会了吧。其实我家里家外都是好人，只是现实中比杂志上更邪恶那么一点点就是了。



广东蕉岭 刁智明

VOICE 要买新主机了，有许多家人都在攒银子吧！我也一样，很辛苦。我有一朋友，当年SS刚出时他就买了一台，当时四千多，把我们一些人羡慕得直想抢他的。一去他家，看见其手端饭碗正玩SS，可一看碗中之物，汗……酱油蘸蒸土豆，顿时无语，心感攒钱购机人的辛酸。

买机重要，但一定注意身体，否则营养不良会引发很多症状的。 From 山西太原 史磊

VOICE 老游戏如一杯旧酒，越陈越浓，多年不启，香味不散。想起当年的过往，我一边笑，一边流泪。月明星稀的夜晚，静坐在阳台上，怀抱PS3，相信，那月光下的剪影，一定很美。 From 辽宁沈阳 杨朕

VOICE 如果想在家里光明正大地玩PS2，最好的办法就是想办法让父母也感兴趣。现在我玩的时候老爸总在旁边不停地伸手说：“你休息一下眼睛，让我玩一下吧……” From 湖北武汉 曾腾姣

VOICE 坚持就是胜利！没有比人更高的山，没有比脚更长的路，自然也没有闯不过的关。 From 江苏南京 颜章怡

VOICE 每当看到和我一样给夜姐写信的你们光荣登场后，我并不遗憾，也不失落，更不会妒忌，心里只有为你们的上场而做了铺垫的愉快。各位“落选”的朋友们，没什么，我们只不过是在默默地战斗。为了他人的感受和快乐，我们选择了牺牲了自己，但也必须这么做，因为我们是最可爱的人。 From 新疆库尔勒 贺逸飞

VOICE 虽然出门在外，没有PS2陪伴，但好在电软全国都有得卖。每当有本新电软在手中的时候，其激动之情真是无以复加。200期了？还真是快呀！一年24本，10年240本，我希望自己能看到2400本。哈，生活真是无限美好呀！建议在200期的时候，把电软所有编辑的集体照片登出来，当然，最好有大抽奖之类的活动（笑）！ From 山东威海 赵也倪

VOICE 游戏中的蓝天虽然美好，但它却是假的。生活中的天或许不如游戏中的蓝，但它却是真实的。我们永远只生活在现实当中。 From 山东临沂 丁路

VOICE 我是一个无机族，无呀无机族；我只能看电软解解馋，解啊解解馋，啊哈哈哈……（星爷大笑声） From 上海 朱宁鑫

VOICE 江南的冬季冷得令人难以置信，唯一的热源就是电软配热咖啡！在“家”中，有了电软，这个冬季我不会冷！ From 江西南昌 柴进飞

VOICE 我有个朋友说对游戏已慢慢失去感觉了，主机玩了一台又一台，可是我不回当初玩FC那时的激情了。果然，游戏得到的太容易了（盗版碟、烧录卡），不懂得珍惜了。大家要好好爱惜自己手边的游戏啊。 From 广东湛江 徐昱东

VOICE 我总认为在家里应该少说话多吃饭！省得被叶子抓到把柄。 From 河北廊坊 闫鹏飞

VOICE 我也没有什么别的祝福、希望，祝叶子姐和其他编辑们身体健康，有足够的睡眠时间，这样才能把电软做得更好。 From 安徽淮南 聂鹏



VOICE 游戏是一部天书，只有懂它的人，才能读明白。 From 云南安宁 岳云翔

“我马上就要成为XB360的玩家了，兴奋中……”

——北京 赵安然

VOICE 电软来次全民大抽奖吧，奖品分别为PS3、Wii和XB360，如果编辑部舍不得，那就把龙哥和叶子作为奖品也行。如果这张回函中的奖品是叶子，那么我希望电软在把叶子邮寄过来的同时，把叶子所有的游戏、主机和记忆卡什么的也一同寄来吧！千万别忘了叶子那一家四个很体面的FFX！

From 安徽合肥 张启良



说到叶子，我倒是一年四季经常能收到读者寄来的各种叶子呢，好比这一片——抱歉，有点儿裂了，而且我已记不清是谁送的了，不过我确实有认真保存哦。

说到体面，我还有一家四卷的.HACK第一部，看上去也很体面哦——“侵食污染”、“恶性变异”、“感染扩大”、“绝对包围”。四卷的名字非常神奇，因为那个时候正赶上非典，大家都说这名字与现实配合得简直太绝了。所以虽然游戏本身不怎么样，但它很有纪念意义。至于为什么游戏不怎么样我还买Z版……我干的没脑子的事儿多了，要是一个个都问理由还了得。

VOICE 现在的版式我很喜欢，有家的感觉。叶子的每一段回函都很用心，这才是关键，希望继续保持并发扬光大。不过既然是家，个人感觉家起码应该由一男一女共同主持嘛，叶子你看我怎么样啊？

From 河北秦皇岛 卢剑辉

呃……的确，我做闯家时会因为反复琢磨一个词的语气到底合不合适，而在那里自己跟自己较劲儿达半个小时以上，如果这勉强也算是一种认真的话，希望叶子没有过分地做到矫情或者粉饰的程度。但实际上，我有时的回答是应付的，有时脑子里实在挖不出什么东西来了，只好说了一些套话——从结果来看，我并没有做到100%的用心，很惭愧。大家在鼓励叶子的同时，还请继续督促我。

现在这个基本版式也沿用一年多了，估计有的人都看烦了吧，别急，再坚持一下，很快就会换了哦。“家”跟“男女共同主持”有什么必然联系吗？这又不是娱乐节目嘛。你嫌一个管家婆还不够？还是说你企图推翻闯家的女权统治？哼哼，休想哦。就算我倒下了，还有我姐姐呢。



『抱着自己心爱的主机过冬！』

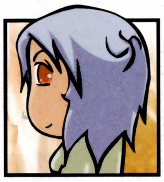
——辽宁沈阳 林楷然



江苏通州 吴飞飞

VOICE 之前看了你写的“零”特稿后马上入手了一张红蝶，可想而知叶子姐有多厉害。

From 北京 法瑞祥



真的吗，要是我的文字多少还有一点意义，也不枉当年自诩为文学青年了……不过遗憾的是，工作做得越多，越发现自己的积淀不够，现在若要我再写出关于另外一个系列的回顾文字来，恐怕就难以把握了。于零，我会有很多话说，但对于其它作品呢？我虽然也有不少想法，但总觉得积累得还不够系统和全面。哎，叶子还是比较浅薄的，应该抓紧时间多充充电才是。只是……我现在最缺的两样东西，一个是时间，一个是钱。

“让我回家吧，叫我看门也无所谓啦！”

——广西河池 陈思屹

VOICE 前些天南京下的雾比寂静岭里的浓多了，我什么时候才能玩到它的续作呢？会有360版么？

From 江苏南京 于振兴

当初本以为TGS上关于正统续作会多少有些动静的，结果啥都没有，令人郁闷。虽然这个系列目前颇有颓势，不过当初1代的惊悚、以及2代那深刻的心理深度，都是我难以磨灭的回忆，自己对这个系列的感情实在很深。尽管SH4的表现很掉链子，不过我还是期盼它可以在未来的5代中兴起来。个人尤其喜欢2代，如果一定要选出一部“最不像游戏的游戏”，那个人首推寂静岭2。在SH2里你可以感受到，当时的KONAMI在相当大的程度上都是将其作为一部深沉压抑的电影、一出心理拷问的戏剧来构筑和打造的。制作人员对它的理解和投入，已经超出了简单的游玩概念，SH2绝对可以称得上是一件艺术品。

续作出在360上是较有可能的，或者它直接就是多平台作品也说不定。总之我个人对寂静岭新作的期待就是要够阴暗、够扭曲，心理上越折磨人越好。



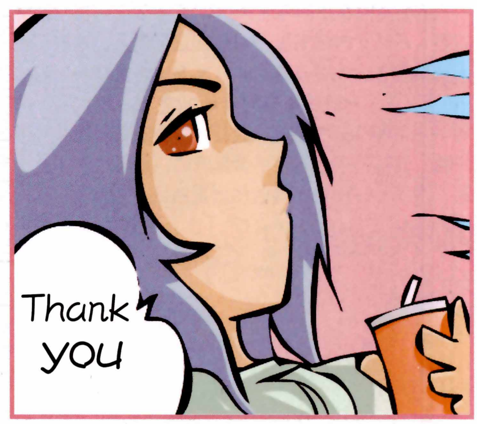
VOICE 叶子姐，托您搞笑的福，我觉得自己都年轻了许多。不过总体上感觉叶子姐自恋倾向严重，并略带推卸责任和虐待（口头上）其他小编的嫌疑。不过就是喜欢叶子姐这样。 From 辽宁沈阳 王帅

得，我搞笑的时候有人说我不严肃，我严肃的时候有人说我不够搞笑；我努力想搞笑的时候有人说最近不好玩啊，我拼命想玩深沉的时候有人就说你最近好好笑哦……这到底是为啥，我思前想后琢磨了半夜终于明白了，原来我本身就是一个搞笑的存在。女生要是混成笑星了是不是就有点儿古怪了，至少是限制了自己的戏路发展，别别，我有时候的确是想认真说话的，大家别总先入为主觉得我在搞笑，以后我要是说什么“我泱泱大国，以诚信为本”之类的话你可忍着点儿，千万别笑。

实话实说，有好几个读者来信说觉得我自恋。啊呀，这就有问题了，我自己觉不觉得已经不是关键，关键是如果好几个人都这么说那就要反思一下了。叶子很自恋吗？我对着镜子看了半天，好像……不是很夸张吧。我不时会检讨一下自己，还经常拿自己开涮，就算自恋也不会很严重吧。

呃，叶子突然意识到，自己现在的这种心态——总是认为自己懂得反省，总是觉得自己已经付出了很多——本身就是一种自恋（别误会，我不是在搞笑，也不是在说反话，我现在很严肃的哦）。

这确实有一点自以为是的感觉了，看来读者们的眼光确实没有错。



不过我不想改——要是叶子反省得再多一些，付出得再多一些，那这种自恋不就变成自我鼓励和肯定了？一个人身上总会有缺点，一个多少有些小毛病的叶子才是真实的，才是一个可以坐在身边、陪你谈笑的朋友。我不是完人，我也远不可能是完人，因为我还没有完蛋。只有爱自己，才会懂得爱别人，自尊自重的意思也可以这么解读。只要叶子的自恋还没有妨碍你在阅读杂志时得到的乐趣，那就稍微允许它的存在吧，叶子会把它伪装得很好的。当然，谢谢每一位读者的督促，以及宽容。

王帅读者就喜欢叶子这样？那俯耳过来，我偷偷告诉你句实话：其实我一点儿也不自恋，我一直喜欢的是我姐姐唯夜，我一直在等她回来，一直……

关于责任的问题，很认真地说，我确实从没有想过“去推卸”这种事情，该是谁的就是谁的，只不过有的时候一些解释是必要的。更多的话也不必说，叶子在这里只想提醒一句：是不是我在家里的活跃程度导致很多人误会了，以为整本杂志的很多方面都是由我来负责的？——不要这么想，我说过很多次了，我就是一片普通的叶子而已。

虐待的事情叶子毫不否认，我就不以为耻，反以为荣了。家务总有做烦的时候，我总得找点儿发泄渠道么。叶子前有众多诸如王帅同学这样的读者为我助威，后有魔王雪飞这样的邪恶人士为我撑腰，文成武德，千秋万载，江湖一统——你就别因为这句再给我定性成自恋了。

VOICE 很是羡慕“家”里上大学的哥哥、姐姐，能够有时间、有机会玩电动。相比之下，我只能靠看看电软充饥了，惨啊。所以希望你们能够好好珍惜，少一点抱怨，多一点满足。

From 四川万源 罗瑶

VOICE 手里握着Wii双节棍，两边有PS3和XB360当暖炉，冬天里游戏的感觉也很棒啊。

From 吉林敦化 姚远



广东广州 ???

VOICE 我从当年形单影只闯荡PC单机游戏界，到现在完全融入了电玩世界，已经有两年了。自从玩了一次PS2后，家中的电脑就再没碰过。TV Game让我明白了游戏世界的广大，噢，原来游戏还可以这样玩。虽然这样知音更少了，但我在电玩店中体会了闯家的温暖，有人伴随，不会寂寞，它让我交到了更多的好朋友。顺便一提，我们那个电玩店里常去的人几乎没有一个学习次的，有个女生是重点高中的，而且超爱玩动作游戏，相当强。

From 天津 董晓宇

VOICE 最近班上同学很多都开始玩实况10，结果我被逼开起了租书店，将我有关于实况的电软都借了出去，不知何时才能回归……

From 贵州凯里 刘超

VOICE 上了大学之后，最大的收获就在于可以随心所欲地在书海中遨游，当然，也可以随心所欲地去翻看电软。所以说，我现在已经基本告别了在课堂偷翻电软的日子，哈哈，自由万岁！

From 北京 杨龙

VOICE 想说下最近真的很郁闷，虽然大一乐，却仍没多少时间玩游戏。家里的XB和PS2已搁置两个月了，学校管得也很严，类似于军队化管理。我只有偶尔玩下PSP和同学的NDS，而且上课玩要是被发现了还会被没收。天哪！这哪里是大学，明明就是高三的翻版，想想还有四年，真不知道该怎么过了……

From 四川成都 唐源

VOICE 是的，PS3不仅仅是一台游戏机，它还是一种能在冬季用自身温度供暖，同时还能一边烤面包，一边供人打游戏的机器。

From 云南曲靖 何俊林

VOICE 进入次世代，面对PS3、XB360、Wii，又像回到了PS2、Xbox和GC时那样的情景。再一次震撼的画面表现力，又一次准备存钱买主机。只是不同的是，以前只是准备买PS2，其它的不考虑，而现在不知道该买什么好了，这难道也是成长的烦恼……

From 上海 黄吉

VOICE 希望能和大怪对战格斗，总想见识一下这位传说中的FTG高手的实力。雪飞杂谈做得很不错，是一面了解日本文化的镜子，类似这种游戏背景文化知识的栏目要做成杂志的“常青树”。

From 北京 张迪

VOICE 我认为新一年电软最让我失望的地方是，为什么没有像去年一样，有一个全年的内容索引？那样的话我们可以更方便地找到相关的游戏攻略。你们一直在说改进，难道是把好的东西也改没有了吗？这叫改进吗？

From 贵州贵阳 杨志翔

VOICE 希望过年时亲戚不用给我压岁钱，直接送我PS3、Wii、XB360，外加一台42寸液晶电视，哇哈哈哈哈哈……

From 浙江温州 蔡定勇

VOICE 游戏是这样一种朋友，在你孤独的时候，它会陪在你的身边；在你不需要它的时候，你将其丢在一边，它也不会有任何怨言。

From 江西上饶 张威

VOICE 风林哥，男人得胃病，光荣。但身体是革命的本钱，工作再忙也别忘了按时吃饭，编辑部里的其它动植物也要多多保重。中国玩家对本国游戏产业的希望有多大，相信你们也能体会得到，而作为我们读者，也深深理解众小编工作的艰辛。为了中国电子游戏产业的崛起，我们共同努力。

From 内蒙古包头 郭栋

VOICE 拱手抱歉，本人大一才刚接触游戏，喜欢可是条件不够（只有电脑），时间也不太够。由于所学专业（设计），一开始很喜欢游戏的人设，后来嘛，就全部喜欢上了。嗯，以后很有兴趣做电软的美编，哈哈，努力！

From 江苏南京 唐帅

VOICE 一天，我在班里看193期电软上的合金装备特辑，这时来了一个同学，我问他：“玩过合金装备吗？”“玩过，不就是合金弹头吗。”倒！“合金装备与合金弹头是两个完全不同的游戏！”那人不信，于是我又找来一个人问他同样的问题，那人说：“不完全一样。”……终于找着个相对明白的。可之后他又说：“合金装备是合金弹头XX年的3D纪念版。”我倒地吐血……

From 天津 李程



“一起来玩怪物猎人吧！”

——黑龙江大庆 王子健



VOICE 我有几个问题想问叶子，急切地希望你能回答。前一阵子的一部动画片Fate/stay night叶子应该看了吧？我想知道它相关游戏的情况，包括PC、PS2、PSP、NDS各版本的资料。还有就是Fate/stay night，以及前一阵子的月姬格斗所取材自的原作月姬，它们原本的PC原作都是H-game吧？是否日本有很多游戏在PC上是18禁，而移植到家用机上就不是了呢？像这样的作品叶子能再举些例子吗？12月21日发售的《痕》也是由PC移植的吧，PC版也是H的吗？希望叶子可以告诉我，因为我很喜欢这几部作品，想玩一玩原作，并且我也成人了呢。

From 江苏镇江 史季风

唔，《痕》这部作品我是不了解啦（说实话，都没听说过），不过包括你之前举的那几个例子在内，情况的确是这样——在日本很多PC game都是有着18禁成分的，而其家用机版本以及在公众电视台播放的改编动画则都是去除了相应成分的“漂白版”，这也与行业规定和市场规则有关。

说老实话，一些此类PC游戏在人物刻画和剧情描写上都是颇有出色之处的，但经常厂商就是为了多卖那几千日元，而硬要往里添加18禁的味精。日本PC游戏界的这个规定比较奇特，具体我也不太清楚，但似乎就是如果一款游戏中含有成人成分，那么定价就可以高出标准2000日元（好像是这个数字吧）。我不知道这么规定的理由是什么，也许是考虑到高定价就可以一定程度上限制此类产品的受众？但这分明是在扯淡，这种元素只会被反过来当成卖点来利用——只要添加了“味精”，就可以多卖2000日元，何乐而不为呢。所以很多本身其实是相当优秀的作品，都被厂商强加入了一些色情成分，从创作的角度来看属于完全没必要的举动，真的挺令人倒胃的。

当然了，我绝不是在为此类PC游戏辩护，事实上它们中的大部分都属于无聊、媚俗的那一种。但如果一款作品博得了较高的普遍人气，有了家用机移植版，又出了相关动画，那么它应该不是那么浅薄的东西。就是说剔除了那些成人要素，它们还具有较为普遍的欣赏价值和成就。

Fate动画我看过，不过……没看下去——没有为什么，我知道这部动画的人气非常高，但自己就是没有投入感，我没必要因为别人喜欢所以自己也得跟潮流吧。如果一定要说个理由的话……原因之一就是我个人非常不喜欢作品中那些男性的人设。Fate的相关游戏叶子也不是很清楚啦，只知道有一款PS2上的作品，本来12月就该发售的，不过目前似乎是在延期中？这种转战平台或改编后就“漂白”的作品其实不少，像前段时间的《传颂之物》，PC原作就是有成人成分的，当然了，据了解的人说，完全是硬添进去的那一种。

事实上，既然一部作品的艺术魅力能够与其中的一些“味精”割裂开来看，那我们就不必去追求所谓的原作。叶子不想像一个卫道士那样在这里说教，只是要记得：所谓长大成人的真正含义，不是说终于可以不受限制，而是懂得主动对自己加以适当的控制和限制。在这个基础上的自由，才是健康和快乐的。

最后叶子有个疑问哎——你为啥会问我呢？难不成你觉得我在这方面也很懂……真是瀑布汗……只有在这种时候我才深刻意识到家里如果有个男主持该多好。动新那边雪拉姐要是遇到了尴尬问题，还有某A和小狼出来搅局帮忙；可到了我这里，叶子只能硬着头皮上啊。将其作为一个严肃的学术问题回答了这么多，嗯，我这个人果然还是有一定水平的（自我陶醉中）。不过别看上面叶子贫了好多话，但基本都是道听途说得知的，事实上我掰着手指数了一下，自己活到这么大，基本只玩过4个PC游戏（或系列），分别是：仙剑奇侠传、魔法门之英雄无敌III、暗黑破坏神1&2，以及星际争霸。

风料理

新年刚至，身边就发生了很多重要的事情，看来2007年对风林来说注定是要繁忙了。不知道大家对《风料理》有着怎样的看法，大家可以把自己的建议发过来，期待每一封回函中热情的读者语录。



我想，绝大部分人都没有看懂第一期的《风料理》，看着说了不少东西，但实际上除了贫侃外，还真的没有拿出什么有思想的料理来。不过这也是没有办法的事，既然是风林的个人栏目，那就还是多一些跟个人关系比较密切的话题，如果周期内没有什么很有料的生活体验，那么能够在这里表达的内容也不会很有味道吧？人生不就是这样吗？但请相信风某人是真的带着感情来做这个新栏目的，因为在后面的《电软》中，全体编辑还会拿出更多让你感动的“料理”来。下期是2007年第5期和第6期的合并号，我们会拿出很多好东西，顺便抖几个包袱出来，让大家期待一下。不过，也说不定会有临时变化，本来想在这期《电击》推出的视频版“风料理”也因为一些个人原因没能顺产，相当遗憾，惟有更加努力。有时候生活就是这样残酷，在一些事情面前纵然你再有能耐也无法改变接下来的发生，要改变的总要改变，而自己在这样的动荡中如何去调整和接受，才是继续生存下去的关键。感觉成熟了更多，希望随后的每一期《电软》也能让各位体验到这些成长，生命中的苦与甜，编者真的希望能够通过杂志与亲爱的读者真切交流，不遮不掩。

风某人食欲大增每期美食大教学 牛排布丁料理屋

有时候真想让“7-11”能够搬到编辑部的楼下，这样风某就可以每天享受布丁甜点了，幸好薯子经常张罗着跑一趟，搭个顺风，偶尔能尝两个，已经很满意了。好东西毕竟也不能天天吃，吊着点馋虫，才能珍惜每一次入口即化的快感。

本期最不爽的就是图中的这顿牛排大餐，浪费了不说，而且还让风某感觉非常对不起那头牛……好了好了，转移话题……



最近重新审视了一下自己的收藏，发觉很多都是多余的，一边整理一边处理，大概很快就可以把家里的空间恢复一些了。目前打算留下的只有FC和VB，不知道自己最近是不是脑弦出了问题，朋友关心，自己没太在意，处理收藏的机器头一次显得这么平淡，或许是它们跟自己日子久了，放在那里倒让人产生了罪恶感。不把游戏机当游戏机真是罪过啊！跟着我纯成花瓶，这真不该是它们的命运，所以我不能够再那样做！（←这次相当坚定）

为什么开始对收藏感到失望？这个问题自己早已有了答案，尽管这仅仅是纯个人的意见，但或许也能影响到别人吧？说到这里，真的感觉《风料理》会是一个潜力无限的栏目，这里真的是什么事情都有可能发生啊！

来自苏州的读者贝辰（女）表示：对您长期以来的遭打生活表示同情。而来自河北的读者田磊则替风某表达出了一直以来想要爆发出的心里话：忍无可忍无需再忍。

没想到我们的读者能够看得如此透彻，正是因为在长期的压迫下才让风某对一切产生了要展开新领悟的想法，《风料理》就在这样的感情基础上推出了。大家有看到潜在于栏目之内的怨念吗？（大笑）

风解见 看得懂不正常

木头，我就说一句话：不怕虎不怕狼，不怕叶子不怕羊，只要群众团结一条心，咱翻身农奴把歌唱！——山西读者乔宇翔。

看来绝大部分朋友都把《风料理》当做风林用来报复叶子MM的行刑专场了。但这样的事情真的能够顺利成功吗？要知道，叶子MM就坐在风某的对面，如果在这里得罪她的话，不知道今天下班后我到底会落个如何的下场。

不过，为了迎合新栏目的诞生和栏目的名头，风某最近已经准备认真的学习作饭了。而这对于已经习惯于不吃晚饭、大幅减少食量、正在体验新生活的风某来说，完全是一种自虐行为啊！在成功地实现了自己的几个目标后，这次给自己下达新的任务，还是信心十足，希望以后自己的栏目中可以给大家展示风某自己做的菜肴，好吃不好吃的不重要，拍出的图片起码能够忽悠到各位，这就够了！（大笑）

广东读者张弘毅来信发问：木头又在搞什么鬼？要搞怪为什么不在200期搞呢？

想来跟张读者抱有同样疑问的朋友也不在少数吧？其实《风料理》的突然出现也并非是风某故意为之。完全是突发奇想的结果。在打造更精彩的《电软》计划当中，也并没有《风料理》的存在，这个栏目之所以能够如此让大家“费心”读到第二回，只不过是某天本人突然觉得应该做些什么有趣的东西出来，哪怕现在看起来还不够有趣，但如果大家能够接受这样一个不需要确定大方向和主题的栏目的话，在今后的内容中，风某倒是有意拿出一些更不一样的东西出来。就像是去年开办的《对白》栏目，尽管最近几期没有出现，但并不说明这个栏目就被取消掉了，相反，重新编制的《对白》过不了几期又会重新出现在各位的面前，在经过这样一个调整期后，一些新内容的加入和受到读者期待和欢迎的老栏目，都会成为《电软》的亮点。

接下来就是《电软》的第200期（与201期合刊），应该说又是一个新的开始。但这并不意味着我们要屏弃掉很多《电软》近年来的逐渐成熟起来的内容，纳新要做，保留经典同样重要。今年对我们来说仍旧会是重在进化的一年，请相信这帮窝在办公室、睡在椅子上、吃着垃圾食品、睡眼惺忪的打着游戏写着攻略的人吧！今年真是值得期待，就请与我们一起努力在2007年吧！



软调查

本期话题：你对XBOX主机的一句话评价！

在我们2006年24期的调查表上，对过去的三大主机进行了一句评价的调查，这次摘登XBOX的评价，内容全部来自于读者本身，偏倚之处请玩家见谅，但多少也看得出玩家的真实感受。

- 北京读者杨龙——我知道，你已经努力了；
- 湖北读者刘思奇——天上的星星，水中的月亮；
- 江西读者张威——游戏只适合欧美人吧？
- 上海读者黄吉——重新审视欧美游戏；
- 新疆读者孟强——局限性；
- 河北读者于宏阳——砖头；
- 浙江读者苏杰——力抗PS的勇士，直挑PS的英雄；
- 郑州读者李若禹——震撼心灵的影音专家；
- 苏州读者韩之旭——孕育《死或生》系列的摇篮；
- 江苏读者史季风——失意的刺杀者，他的儿子将在不经意间割破你的喉咙；
- 云南读者许皓亮——第三者插足；
- 广东读者温和仲——太少出色的RPG了！
- 四川读者罗敦——烤手！
- 江苏读者潘遂峰——用钱打造的重金属；
- 上海读者顾晓峰——东吴；
- 广西读者王剑——好大一块啊！
- 辽宁读者刘敬凯——不错，只不过不喜欢他的手柄

……

很喜欢潘读者对XBOX的“重金属”评价，XBOX的确无愧于众多玩家对他的热爱和期待，即便是到了XBOX360已经发售一年多的现在，XBOX仍旧是市场上炙手可热的主机之一，超强的DIY特性，使XBOX在游戏之外的功能上远远超越了同时期的其他平台。收一台XBOX，玩玩游戏，看看电影，听听音乐，都是非常不错的选择。毫无疑问，这款硬件仍旧是一个非常划算的娱乐选择。

过去的五代 梦的任天堂



编辑部秘闻录!!

每期，这里都会公开一点点关于编辑部的小秘密，或许微不足道，或许无足轻重，但既然这个版块很小很小，就请容忍下它的无聊与存在吧。

到底谁是谋害了擎天柱大哥



好多期了，我的擎天柱模型一直被这样折磨着。而编辑部里的模型手办多如牛毛（也没这么夸张），偏偏风某的这个被别人盯上了。根据这一段时间来的走访和取证，现公开纯个人的调查结果：A级嫌疑犯——叶子。叶子对风某的憎恨也不是一天两天了，在漫画中反复被其蹂躏就连伟大的站在风某这一边的读者也看不下去了，而且擎天柱被害照片100%都是来自闯家版面，因此叶子有着最大的嫌疑；B级嫌疑犯——魔王。魔王虽然与风某素无仇恨，但其眼见着风某越来越酷越来越帅，我想他应该多少有点嫉妒吧，所以魔王也有很大的作案可能；C级嫌疑犯——北斗。是我害他看了那么多电视剧，我对不起他……

风八卦 你留言我八卦

安徽读者 洪传炜■可怜的人。

风林■我哪可怜，我一点都不可怜，请千万别同情我…

江苏读者 徐君■06年的风哥的存在感日渐薄弱啊，期待风哥的强势回归！

风林■07年只会让自己更加繁忙吧，希望接下来我们的努力可以让你真正感觉到强势。

上海读者 翟黎敏■我老婆生孩子后就飚了30斤，请问你是怎么成功减掉30斤的?

风林■我的方法过于变态，相当恐怖，所以06年风某没怎么出现在杂志上，所以请翟读者千万不要向风某请教减肥方法，这绝对是风某的不传之秘。

浙江读者 姜辉■你是不是已经买了属于自己的PS3? 想玩新时代的主机还真不容易啊，刚发卖的时候由于天价买不起，过一两年又会出翻新机，而且还要买HDTV和音响，少说也要两万块，等有钱了PS3也快发售了，真叫人郁闷。

风林■风某预计PS3入手时间要到北京奥运会开完以后了，兴许到那时候也抱不回家，跟您的烦恼一样，一样。

江苏读者 张立■你到老的时候会不会玩游戏?

风林■从目前的发展趋势来看，等风某走不动道的时候，估计游戏已经进入全面体感的时代，那种生光刺激，想来不是我等老迈之人消受得了的。

河北读者 周红阳■越来越圆。

风林■很多读者把这几期出场的胖子达人认为是风某人，唉……让我说什么好呢。

风LIVE 风林的XboxLive式生活



←1402点。比前周加了200点，可见游戏的速度是多么缓慢。再加上最近上线时间更少，下期估计连数据都不会有变化也说不定。本次游戏的内容也都是老作品，风某无聊到一定程度了吧?



使命3的失望换来的是对2代的再重温，这样的经典作品，什么时候拿出来玩也不会觉得闷。一直没把最高难度完成，希望能够在游戏发售的淡季中给使命2多一点时间，顺便再抹上一把鼻涕和眼泪吧！冲啊！

评电软 爱生活爱电软

上海读者 彭一响■请些玩家到电击里互动。

风林■您的建议非常好，我们在上一期的回函卡上就已经做出了提示，如果希望参与电击的节目，可以在上面作出回应，我们会在今后的DVD中加入广大玩家可参与的内容，让《电击收藏》更加丰富精彩。

江苏读者 李好■希望看到名游戏制作人的经历故事。

风林■会满足您的要求，关于游戏制作人故事的内容，在以前的杂志中我们曾多次刊登，今后也会不定期推出一些相关的信息和专题以飨各位。

黑龙江读者 王臣薪■每个玩家的游戏空间都不一样，有的人软件堆成山，有的人还在玩PS，我特别想看看其他玩家的游戏空间，希望《电软》能够实现我的愿望。

风林■没有问题，有希望展示自己的打机环境和游戏收藏的朋友，可以方便的拍张照片，通过e-mail发给风林，记得要附上自己对环境的解说哦（e-mail：dr@vgame.cn）

甘肃读者 张彦■闯家要是12页就好了.

风林■估计很快就会涨了吧，叶子MM最近强烈要求呢！

辽宁读者 赵长龙■怎么又看完了?

福建读者 苏颖■怎么还没看完！！

风林■这两位简直是说好了的，前后两张回函紧紧挨着，回复得又那么相反，这效果，很不错！

广西读者 甘大斌■让电软来得更猛烈些吧！

风林■您的意思是，让我们就别睡觉了?

风林与小编们的发梦计划 电软新闻眼

很多读者都关心200期的情况，而下一期就是《电软》的第200期了，所以在这里我们先向广大读者预告一下。



●200+201。下期是新年合刊，我们已经准备了非常精彩和充实的内容，包括我们特别为200期准备的大型专题，以及多篇精彩的特别策划，同时囊括了春节前多部热门游戏攻略，以及多篇游戏小说，总之内容那是相当的满足。当然还有我们特别制作的《电击收藏》特别节目，不要错过啊！2月上旬上市。

●应广大读者的要求，《口袋迷精华本》紧急追加"1～5辑精华影像"VCD光盘，给各位带来更多超值享受和体验。

●最近提出新内容疑问的读者也是相当多，包括近期杂志透露的一些小风声，关于《电软》新年肯定会有变化的看法越来越集中了。在这里，风某可以向大家保证我们正在准备一些新的东西给《电软》读者，相信这些内容会给大家带来很多不一样的感受。

風式游戏

游戏总是新的好吗? 我看未必吧。如果只是单纯追求新和快的话，那不是要强迫把享受游戏的过程变成呆化填鸭式的快餐娱乐? 如果你不想的话，就把目光放得慢一点，游戏发售表是不需要我们过分关注的，有时候游戏不那么流行，不也挺可爱?

ATV Offroad Fury 4

没有WRC新作的日子总是难熬，喜欢越野的风某只能以将就的态度来平衡自己，SCE在PS2和PSP上相继推出了四驱系列的新作，水准一般，但酷在够难。操作实在难，对手完全不合理的速度让人没有一点脾气，但眼下没有好赛车可玩，又能有什么法子呢? 推荐给有同样嗜好的朋友，让我们一起无聊。



星之卡比 空中飞板



突然就想推荐一款NGC游戏，这款有着极高游戏乐趣的作品就成了本期的一大推荐。由于平台限制，想来大部分朋友都没有机会体验这款游戏，推荐出来意义不大。不过，风某实在不想本作被这么埋没掉，喜欢卡比系列游戏的玩家请一定找台机器来试一下，多人同乐更好，顺便祭奠一下GC之魂。

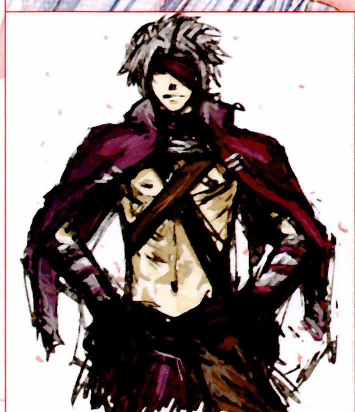
大墙画廊

投稿须知：1、普通邮寄或电子邮件均可，但为了确保收到，推荐使用电子邮件。邮寄地址在目录页上，电子邮箱地址见本页最下方。2、所有来信必须写明真实姓名、地址、邮编、身份证号码，凡是缺少上面任何一项信息者，来稿作废。3、使用电子邮件的作者，文件格式请用JPEG，画稿大小至少在800*600以上，但容量不要超过1MB。4、画稿严禁复制他人作品，临摹除外。5、禁止一稿多投。6、由于投稿量大，录用与否不另行通知，凡投稿后1个月没有刊登，即为落选。最后感谢大家对本栏目的支持，希望大家踊跃投稿。 □责/小沛



←伊苏6 上海 唐虹

画得很漂亮嘛！可以看出你的绘画功力不低。不知道说什么好了，欣赏中……



↑长曾我部元亲 湖北 曹园园

这小子怎么看都像是黑社会的！眼睛瞎了一只还耍酷，身上简直已经是皮包骨头了。



↑召唤 北京 张旭

现在连小女孩都开始用大剑了！真是不可思议，她的表情也是很彷徨，整体感还不错。



↑双刀浪人 湖北 汤雯

你完全可以画一套这样的画，很有收藏价值呢！记得送给我一套啊。



↓阴阳师 湖北 汤雯

好漂亮的阴阳师，让我想起了著名的安倍晴明同学，可惜神秘的感觉还不够。



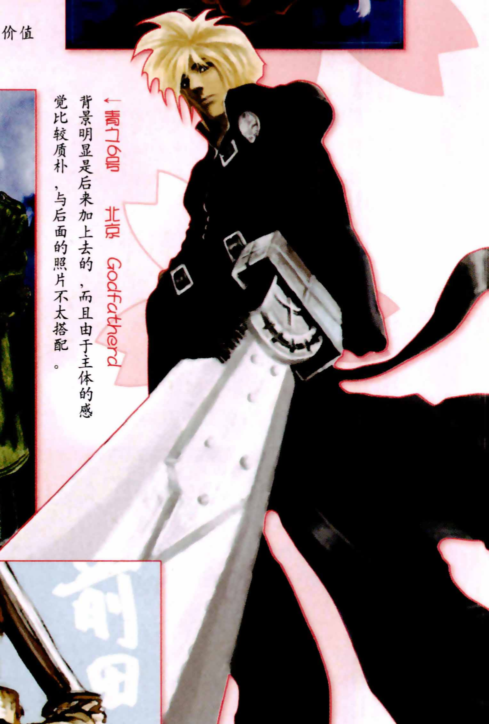
←CLAMP翼 福建 陈晨阳

画得还不错，就是相机拍得有点问题，画面虚了一点，而且闪光灯令画面亮度不均。



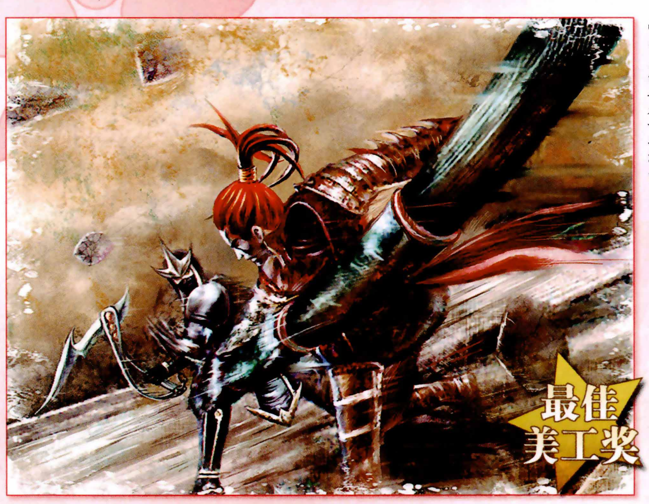
←青の6号 北京 Godfatherd

背景明显是后来加上去的，而且由于主体的感觉比较质朴，与后面的照片不太搭配。



↑一克劳德 上海市杨浦区本溪路149弄1号706室 林勃

很有霸气的一幅画！背景单调了点，但人物的动作和绘画的角度都非常好，很有魄力



←小太郎战服部半藏 上海 JONY d

超强！我完全服了！画面的动感表现到了极致，仿佛我看的不是一幅画，而真是一场激战！



→前田庆次 湖北 曹园园

不愧是花之庆次！图片刚打开五分之一的时候，我还以为是一个漂亮的女生呢。

投稿须知：《大墙画廊》接受投稿电子邮箱地址：daqianghualang@vgame.cn。刊登稿件奖励办法：一般画稿40元，获奖画稿120元人民币。

为执行国家规定，请今年19、20、21期的所有画稿作者通过电话或电子邮件的方式，告知您的身份证号码，以便稿费发放。



口袋叶绿进化条件讲解

问■我最最敬佩的龙哥：1、小弟我在玩《口袋妖怪·叶绿》时发现有些怪兽需要特定道具才能进化，比如皮卡丘要雷石才能进化，龙哥能否把需要特殊道具进化的怪兽给我列个表。2、还有，《最终幻想5A》中的幻兽之村的BOSS恐怖极了，不知道打通后有何奖品，以上请龙哥HELP！

（江西新干县 洪舒寒）

答■1、25号皮卡丘需要雷石（かみなりのいし）进化成26号雷丘；30号尼多娜和33号尼多力诺都需要月石（つきのいし）进化成尼多后和尼多王；35号皮皮需要月石（つきのいし）进化成36号皮可西；37号六尾需要火石（ほのおのいし）进化成38号九尾；39号胖丁需要月石（つきのいし）进化成40号胖可丁；44号臭臭花需要草石（リーフのいし）或是日石（たいようのいし）进化成45号霸王花；58号卡蒂狗需要火石（ほのおのいし）进化成59号风速狗；61号蚊香蛙需要水石（みずのいし）进化成62号快泳蛙；70号口袋花需要草石（リーフのいし）进化成72号大食花；90号大舌贝需要水石（みずのいし）进化成91号铁甲贝；102号蛋蛋需要草石（リーフのいし）进化成103号椰蛋树；120号海星星需要水石（みずのいし）进化成121号宝石海星；133号伊布则能根据携带不同石头、不同亲密度、在不同时间不同地点共有7种进化形态。以上这些就是需要身上携带有特殊道具才能进化的所有妖怪了。在“叶绿”中，各种妖怪的进化条件除了特定级别、携带特殊道具之外，还有另外两种手段，那就是通信进化和携带特殊道具进行通信、亲密度达到一定程度、在特殊的时间或是将妖怪携带到特定的地点才能进化，进化的条件可以说是非常丰富多样。2、《最终幻想5A》中没有幻兽之村啊。不过《最终幻想4A》中倒是有幻兽之村，打败幻兽皇后和幻兽王之后能够得到对应它们的召唤兽，分别是阿修罗和利维亚桑。你这个问题，实在是让龙哥很困扰，FF5A中顶多有个ムーアの大森林，尽头那四个水晶BOSS也很菜啊，调和升级加乾坤一掷即可成功秒杀。建议你下次写信问问题的时候尽量写详细一点，这样龙哥回答起来也方便不少

龙哥好！关于PSONE，小弟有几件事要问龙哥：1、《格斗之王99》有隐藏人物吗？如果有的话怎样才能把隐藏人物调出来呢？2、PS上的《三国无双》里的隐藏人物怎样调出来呢？在这里小弟先谢谢龙哥了。

（新疆克拉玛依 米吉提）

1、《格斗之王99》中隐藏人物的问题，街机版中的隐藏人物的确是需要通过特殊的手法才能调出来，不过你玩的PS版中这些隐藏人物都是直接就可以选择的，只有BOSS需要先把游戏打穿后存盘，然后在VS模式或练习模式中按住START键输入○、X、□、△，成功后BOSS的头像会出现在问号下方。2、PS版的《三国无双》？呵呵，这可是“无双”系列的开山祖师啊，虽然本作其实是一款格斗游戏，和后面几代作品的风格大为迥异，不过总是有点纪念意义的作品。本作中共有六名隐藏人物，其中诸葛亮的出现条件是使用全部蜀国武将各通关一遍；曹操的出现条件是使用全部魏国武将各通关一遍；吕布的出现条件是用一开始的十个角色加上诸葛亮和曹操共十二个人各通关一遍；孙尚香的出现条件是在标题画面时输入←、←、↑、↓、△、□、L1、R1，听到声响后即可；织田信长的出现条件是先用吕布通关一次后输入↑、△、↓、X，听到声响后即可；大头秀吉的出现条件是用信长通关一遍后输入↓、↓、→、↑、X、△、R1、R2，听到声响后即可。想要选择孙尚香、信长和秀吉的话，只要把游标移到画面外就行了。



龙哥好！小弟有几个问题。1、您在187期中MD版的《幽游白书·魔强统一战》中所说的，比如：浦饭的魔人变化（632141236+X）换算成MD的按键应该是什么呀？2、上面说的游戏中有隐藏人物吗？如果有，那么请写出他们的出现方法并写出他们的招式。3、《换装迷宫·世界传说》GBA版中各BOSS的服装需用什么服装合成？

（河北邢台 李瑞鹏）

1、关于此事，龙哥记得当时特意在这个问题后面说明了那些数字键与方



向键的换算关系吧？简单来讲，这些数字分别代表电脑小键盘上的对应位置，6代表前、2代表下、4代表后、8代表上、9317分别代表四个斜向的按键，你自己换算一下就明白了。2、《幽游白书·魔强统一战》没有所谓的隐藏人物，虽然也有这方面的谣言，但龙哥敢保证，本作中的确没有隐藏人物。3、“换装”系列在GBA上一共有两款作品，分部是2和3，你想要问的……到底是哪一作？

最近我买了台2.71版的PSP，在此我想请问几个问题，望你回答。1、2.71版能否运行GBA模拟器，若能，怎么才能够运行？2、最近我在网上看到，FF13将登陆PSP平台，这情况是否属实？3、听有人说，若常玩正版UMD游戏，会减少PSP光驱的寿命，他们说玩记忆棒上的游戏对光驱的使用较少，这是否属实呢？4、用外接电源玩PSP对PSP是否有影响？因为我常用外接电源玩。

（重庆 陶恒）

1、关于PSP上的其他平台模拟器的问题，本期科普园地中有专门的文章详细介绍，你不妨参考一二。2、“FF13将登陆PSP平台”？！难道说自从SE宣布将DQ9转移到NDS上开发后，“一切皆有可能”呢？（笑）。当然不是，你这根本就是完全没谱的事儿，龙哥可以很负责任地告诉你：没有，绝对没有！3、这不是明摆着的吗——玩正版UMD游戏，当然需要购买UMD光碟，游戏的时候得把UMD光碟放进主机之中，使用起来自然会损耗光驱；玩记忆棒的话，则是把游戏ISO拷贝到记忆棒里，再通过PSP的记忆棒接口运行里面的游戏，完全用不到光驱。单从对光驱的损耗来看，自然是玩记忆棒的损耗要小。不过你可别忘了，光驱的作用本来不就是用来读光碟的吗？难道买回来就是为了供着？最关键的一点，玩记忆棒说穿了其本质上还是侵犯人家版权的，虽然目前的情况可能许多玩家彼此都心照不宣，但本刊是并不提倡大家这么做的。4、用外接电源玩？你是说一边充电一边玩PSP？没问题，PSP是可以边充边玩的，这点和NDS完全一样。

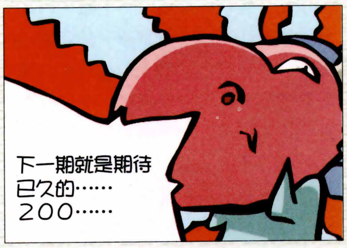
龙哥，你好，这次有几个关于XBOX360的问题想问一下：1、如果买XBOX360的话，买哪个版本的最好？2、如果手柄中的电池出了问题，会不会影响手柄？3、XBOX360运行时的声音有没有PS2的响？

（上海 于雷）

1、现在市面上卖的XBOX360，一般以港版的机子居多，毕竟港版的都是220V，可以直插，不用再单独买个变压器，方便不少。不过说到各版本性能方面，其实并没有什么差别，港版的机子一样“三红灯”。2、电池出了问题？电池能出什么问题？据龙哥所知，在电池使用方面，会出的问题最多也就是因为使用过度或是长时间搁置在里面不用



而导致的漏液，你的是这种情况吗？如果是漏液的话，就比较麻烦了，因为电池本身特性的问题，其漏出来的液体腐蚀性很强，会对设备（例如手柄）造成较大的损害，甚至有可能灼伤人体。目前我们使用的电池大多数为碱性电池，导致其漏液的原因除了上述几种之外，生产过程或是某些特定场合下使用时也会发生漏液的情况，考虑到热线是帮助大家回答问题，而不是进行专业知识教育的，所以这些就不再赘述。但是有一点是龙哥需要特别强调的，那就是目前市场上除非清楚注明是可充电电池之外，一般的碱性或是普通锌锰电池是不能被充电的。此点在电池商标上均



有注明，如对此类电池充电，最终结果会导致电池漏液，严重的甚至会产生爆炸。希望大家在购买和使用电池时一定要注意这点，不要因为太过节省产生不必要的麻烦。3、这个问题……杂志上应该已经说过多次了吧？360运行时的噪音，可不是普通的大，喜欢F1赛车引擎轰鸣声的朋友，或许会很喜欢（笑）。

小弟最近在玩《龙如2》，这次的2代比1代有更多的进步，非常好玩，好了，闲话少说，小弟这次写信来，是有问题想要请教龙哥的。那就是游戏打到后来（我也忘记具体是第几章了），我好像完成了一个什么分支任务，然后就可以在神室町开酒馆了，小弟日语不好，具体什么意思没看懂，好像是那个酒店原来的老板经营不善之类的，所以就把店让给一马了。现在这个酒店里好像已经有几个服务员，可我不知道该怎么经营它？杂志第197期猴子的攻略写得很详细，可惟独没有说到这个东东，还请龙哥赐教，告诉小弟经营这个酒店都有哪些注意事项。

（广东广州 王芸）



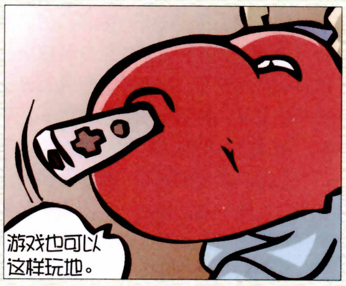
↑接受委托后就可以开始经营酒店了。

接受请求代管那个酒店之后，你的首要任务就是去街上寻找更多的女服务员，其实你平常在大街上走路时，靠近某些女性后，屏幕下方就会出现这类提示。这里提供一下可以找到的女服务员及其所在地点：兰，可以在剧场前的广场中找到；**あきら**，需要等初期三名服务员中的**リカ**辞职后去**チャンピオン**街找到；**まゆ**，**リカ**辞职后去**チャンピオン**街找到；花子，**リカ**辞职后去中通道找到；**さくら**，酒店经营到第三个阶段后在千两通**り**北找到，需要给她10万；蓝，酒店经营到第三个阶段后在LOVEING HEART附近找到；百合，初期三名服务员中的**ちなつ**被挖走后在**リリス**前(**すっぽん**通）找到。酒店这整个任务一共分为三个阶段，每提升一个阶段就是店内规模扩大一次(销售额达到最高)，而每进入一个新的阶段前都会发生事件。日常经营时，“料金和菜单设定”影响并非很大，大家可以酌情自行设定，不过注意需要多留意客人的评价，那些红色的字大多是对店内某些装饰的不满，可以根据客人的评价来更换店内的装饰，一般情况下当然是越贵越好啦，不过注意不要选择太过花哨或是繁琐的款式。和店内的女服务员进行对话能够提升她们的工作积极性，可以选择表扬和说教，也可以送礼物给她们，一般1万左右的围巾、鲜花什么的比较实惠，另外也可以直击给奖金，不过因为这个奖金是直接从酒店的资产中扣的，所以并不推荐。由于服务员们的工作积极性对酒店收入影响很大，所以一定要做好这方面的工作。

1、最近在玩《合金装备2》，在BIG SHELL篇中最后那个无法探测的炸弹在哪啊？2、PS2上有什么比较好的双人动作过关游戏？3、NDSL年底有望降价吗？龙哥不是说过NDS2会出来，那时候NDSL就会降价了吧？希望万知万全的哥斯拉兽，哦不、龙哥，替小弟解答。（江苏南京 王鹏）

1、“BIG SHELL篇”？正确来讲应该是“PLANT篇”。最后那个炸弹是SENSOR A无法探测得到的，之前PETER应该会通过无线通信告知你这件事情，而且必须在400秒内成功拆除。方法是先回C区拿到新的SENSOR B，再到A区的底层将那个炸弹拆除。注意SENSOR B的用法和SENSOR A是有区别的：这个探测器无法将炸弹的精确位置显示在地图上，你只能将其带在身上，根据其发出声响的大小和频率来判断，距离炸弹越近则声音越大，这个炸弹的准确位置是水池中悬挂着的那个小型救生艇底部。2、很明显，最佳答案就是真35系列。两人各选一个武将在战场上所向披靡、合作无间，这种感觉还是挺爽的。3、你这不是“血口喷人”吗（笑）。龙哥敢担保绝对没有说过类似的话，NDSL现在卖得这么好，任天堂完全没有必要开发后续机种。凭NDSL目前的软硬件销售势头，按照这种状态继续发展下去的话，其还有相当的潜力没有被挖掘，所以你就不用指望“NDS2”的出现了——当然，并不是说其不会出来，只不过很长一段时间里是不用期待了。NDSL这段时间降价的可能性很小。另外，“哥斯拉兽”这个称呼以后最好还是免了吧，龙哥对特摄片没兴趣。

万知、万全、万能的龙哥，您好！这次请一定要帮我！1、最近重玩《最终幻想10》（日版），在挑战最终BOSS前记录后，上飞艇搜索到一名为“**オメガ遗迹**”的地方，打完里面的怪兽后记录出来，发现在哪里都遇不到敌人了，我确认身上没有不遇敌的武器或防具，那该怎么做才可以再像以前





一样随时遇敌呢？剧情中我只拿到六只召唤兽，其余的要怎么样才可入手？新斩魔刀要给多少钱才可动？我给了他一万他还是挥挥手让狗狗去踢了几脚……2、本期闯家叶子说《最终幻想10》国际版有重回过去的BUG，那岂不是相当于有二周目呢？决定入手达成完美记录，麻烦龙哥告知此BUG操作方法。3、《影牢2》中GOOD ENDING需杀人数少于十五人才可，但是关卡中敌人不杀完又不能结束，请问这该如何达成呢？4、“零3”中深红的固有能力重我怎么也用不好，按住R有时可蓄力，有时却又不可，这个能力要如何使用呢？是不是某个特定时间段内才可以？另外可否请龙哥解释下何为游戏引擎？我对此一直都很好奇！麻烦龙哥在百忙中予以解答，小弟不胜感激之情，唯有以……。（安徽合肥 张启良）

1、上期热线中就有那两只算是隐藏召唤兽的具体入手方法。至于如何提高新斩魔刀的发动几率，从龙哥个人的经验上来感觉，并不是单纯地给它的钱越多越好，而是看你给它的钱的数量占你身上剩余总钱数的比重，这个比重越高，发动几率也就越高。举个例子来说明，一种情况是你身上有10万，你在战斗中给了它1万，那么这个比重就是十分之一；另一种情况是你身上只有1千，你在战斗中给了它500，那么这个比重就是二分之一。在这两种情况下，后者发动斩魔刀的几率明显要高于前者，当然，这些主要还是龙哥个人在游戏中多次使用后比较得出的一点经验之谈，不敢说完全奏效。2、重回过去的BUG，是FF10国际版所独有的，所以在使用之前，请先确认你手头的游戏版本无误。具体方法如下：剧情发展至拿到飞艇之后，去沙漠尽头，尽头坑里面有两个阿尔贝多人在坑里面蹲着。离他们比较近的话就能够和这两个人说话，左边那人会说：“DON'T LOOK AT ME！”对话结束可以自由移动。想要引发BUG，就需要站在一个人的面前，一边小心地往前移动，一边点圈键到其中一个人说话的时候，左边的说：“DON'T LOOK AT ME！”，同时点方向↑和圈键，如果出现“THERE IS NOTHING”的时候，那个人同时说“DON'T LOOK AT ME！”就成功了！这时点下圈键，他们就会说“THERE IS

【死神+地狱=？】



问■龙哥您好！我又来麻烦您了！我想买一盘FF6A的正版卡带，不知要大约多少钱呢？另外，我已经有一台NDSL了，但是插GBA大小的卡带时不美观，所以想问问神游公司出的行货GBM要多少钱？机子有二手或是翻新机么？谢谢龙哥！

（广东广州 张弘毅）

答■《最终幻想6A》的正版卡带价格是4800日元，换算成人民币的话大约是330左右，不过现在在游戏店中想要买到正版GBA卡带并不容易。神游公司的行货GBM，现在也比较少见了，如今的价格，应该在700多大洋左右。一般来讲，GBM翻新机的概率应该不大，毕竟在我国，特别是如今，买GBM的玩家数量其实是比较少的，不过考虑到毕竟GBM有壳可以换，所以并不能说就一定没有翻新机。只能说，就龙哥所知道的，行货GBM翻新机几乎没有。

FF6A新增魔石入手方法

问■龙哥你好！我是一名GBA玩家，也非常喜欢FF，最近SE接连在GBA上发售了FF5A和FF6A，实在是太让人开心了！要知道，像我这样的穷玩家可买不起NDSL或是PSP，手里这台GBASP还是攒了好久的银子才买到

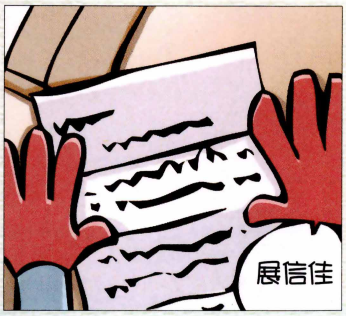
的，现在还能够玩到这样的大作太好了！关于FF6A，我有点问题想要请教龙哥，那就是听说这次的GBA版增加了几个新幻兽，在前两期杂志上的攻略中，我好像就看到了龙帝的魔石的入手方法，是不是还有别的新魔石？请龙哥详细告知这些新魔石的入手方法。

（辽宁鞍山 唐林）

答■没错，在FF6A中一共新增了四块魔石，它们分别是利维亚桑、巨型仙人掌、基加美修和龙帝，下面分别说明这几块魔石的具体入手条件。游戏中世界崩溃后第一次来到港町ニケア时，会有个穿着比较怪异的人主动上来搭讪，告诉我们这个世界上有4块“幻の魔石”。利维亚桑（リヴァイアサン）：剧情发展到暗中跟随エドガー来到サウスフィガロ之后，与此处出租陆行鸟屋子左边的人对话后得知坐船时海面会浮现出巨大的影子；得到飞空艇后乘船从港町ニケア到サウスフィガロ（反过来也行），途中会遭到リヴァイアサン的袭击；由于这场战斗是在海底进行，所以可以让莫古在本战中习得水之舞，装备上水属性吸收的河童套装即可轻松获胜。巨型仙人掌（サボテンダー）：与マランダの町左下角的盗贼对话可以得到巨型仙人掌的情报；之后在マランダの町南方的那片沙漠中多次打败小仙人掌（每次可得10点AP，是练魔法的好地方），然后在这片沙漠西部中央的位置就会遇到巨型仙人掌；其会使用二连或四连的针千本攻击，并用物理攻击反击，临死前还会发动超强的十连针千本，HP不够的话会非常危险，建议给全体施加リレイズ或是多用跳跃攻击来避开。基加美修（ギルガメッシュー）：与ジドールの町拍卖场右边的市民对话，会得知拍卖场中有珍贵的剑待拍；之后去拍卖场以50万的价格拿下エクスカリパー，离开拍卖场后刚才的市民会提醒说斗技场コロシアム里有人专偷珍贵的剑；去地图左上方的竞技场用エクスカリパー做赌注与オニオンダッシュ战斗，无论胜负战斗结束后都会发生基加美修抢剑的剧情（这位老兄对圣剑的执念还真是深啊……）；此战虽然是在斗技场，不过我方还是可以四人出战，和平常的战斗一样。龙帝（ディアボロス）：八龙封印解除后地图上出现新增迷宫“龙の巢”，击破八龙后打败龙帝カイザードラゴン，之后入手。



↑巨型仙人掌临死前的十连针千本杀伤性极大，务必提前想好对策。



NOTHING！……WE STILL HAVE BILIZIL BALL YA？”。此后玩家就可以自由移动了，继续往里走就会进入阿尔贝多的老家，但是那里已经毁灭的，剧情就会退到玩家第一次来这里的样子，不过此时女主角尤娜还在队伍中，什么都和你进来的时候一样，以后的情节都可以再发展一遍。不过注意使用这个BUG回到过去重来的时候，打飞空艇上的BOSS时不要使用召唤兽，否则会死机等。3、《影牢2》GOOD ENDING的完整达成条件应该是在第十章选择“不离开”，杀人数低于15，终章选择“不战斗”击败魔神，主角成为女王并且继承将军的遗愿振兴国家。想要在游戏中尽量少的杀死敌人，要诀就在于大部分敌人在HP降到35%以下后就会逃跑，而敌人是否会逃走，这与对其造成伤害的陷阱连锁有关系。比如，敌人中除了法师系的以外，骑士、大槌男等血厚的三连下来，只要血红是必跑的。通过这种手段就可以大幅降低杀人数。4、我想常规的解释呢，你可能先要确定一下自己的手柄是不是出问题了（笑）。刺青之声中的这个“重”确实不太好上手，很多人一开始都不太适应。首先要走出一个误区，“重”其实不是按住快门的时间越长就蓄得越多的，它的最大可蓄积值取决于另外一个量，这个量就是射影机的常规灵力蓄积（光圈周围的那一圈古文字）。如果你面对敌人时，在只蓄积了一个古文字的时候就利用“重”发动了二次蓄力，那么“重”最多也只能蓄一个古文字的量，按得时间再久它也不会长满一圈的。换句话说，普通灵力的蓄积决定了“重”的上限，而您有时觉得无法二重蓄力，我猜想原因可能就是与敌人遭遇得太突然，或者是“重”用得过早，总之是在常规的古文字还没有蓄积起来的时候就试图发动“重”，那这时它当然是几乎蓄不起来的，因为上限太低啊。总之若要发挥“重”的威力，就不要过于急切，在普通蓄力达到一定程度后再开始二次蓄力吧。最后，关于游戏引擎的问题，简单地说，引擎就是“用于控制所有游戏功能的主程序，从计算碰撞、物理系统和物体的相对位置，到接受玩家的输入，以及按照正确的音量输出声音等等。”引擎相当于游戏的框架，框架打好后，关卡设计师、建模师、动画师等工作人员只要往里填充内容就可以了。因此，在3D游戏的开发过程中，引擎的制作往往会占用非常多的时间，像SE为了FF13就特意在PS3上投入了大量的人力和物力来研制的“白色引擎”等。

我想买NDSL和M3 LITE，M3 LITE是否是内存扩展型，支持Micro SD吗？一张1G的Micro SD多少钱？全部配备加在一起多少钱合适？还有就是给杂志提个建议，不要老拿FC上的游戏怀旧，也加点PS上的游戏，毕竟我是1989年才来到这个世界的，谢谢众编辑。

（河南信阳 刘鹏）

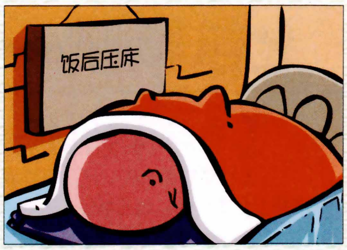
支持，自然是使用Micro SD卡；一般1G的Micro SD卡价格在300元左右；和M3L加一起价格大概是650左右。但如果你只玩DS游戏的话，还是比较推荐购买最新的SLOT1端口的M3DS，不仅价格便宜，而且免刷机，还可以直接支持CLEANROM。唯一的缺点就是不能玩GBA游戏，具体还请你自己斟酌一下吧！关于怀旧游戏作品中以FC等早期作品居多的现象，可能是因为编辑部里的同事们都是从那个时代走过来的，也是大多数人进入游戏这个神奇世界后最早接触到的一片天地，所以对它们往往有着一种难以言表的特殊情感。再加上怀旧这个栏目的特性，所以在选材上可能会比较偏向那些早期游戏。当然，在以后的制作中，我们会考虑到这方面的问题，在选材方面争取更加多样化。



↑新出的免刷机免引导M3DS烧录卡，价格便宜，兼容性很好，只是不能玩GBA游戏。

敬爱的龙哥：先说一些老套的话，有生以来第二次写信，给了你，你在我心目中真是无与伦比的地位啊！和其他玩家一样，有难题，就会想到龙师傅。我就不废话多说了：我的70006型PS2买回来后只配了一个60元的手柄，应该是组柄，用来玩GT4时，手柄震动好像有些不妥，别人说手柄马达在GT4时两个都会转，而我的只会转一个，是多铁的那一个，是机子问题吗？还是手柄问题？是不是组柄与原柄的震动不同？而用那个手柄来玩《铁霸》时，两个马达都会转，其它一些游戏也是。如果机子没问题，北通球王会出现这种情况吗？别人说好像也会，我是十分在意震动的。还有兼容性到底是什么意思？唉，家境贫寒，可又偏偏让我偶上了这奢侈的TV GAME，超努力才入手了PS2，觉得它太金贵了，曾经我可是在杂志上看着它流口水的。一点点小问题我也十分在意，唉，真的希望龙哥能答我，尤其是第一个问题，已经让我痛苦了近一个学期了，还有千万不要说请参考曾经的文章啊。下面再说一句实际点的话：游戏再好，也是虚幻的，好好读书，才是真实的，所以各位同伴玩家在快乐之余千万别忘了学习，这样以后才能更加快乐。

（广东韶关 劳辉）



如果是近期买的机器，龙哥怀疑连机器都有猫腻，因为7000X早就停产，75型都不多了，现在已经是77型的时代了。组柄分好几种，绑定的、IC的、单震的、双震的，最好的也不会超过50元，60元明显是贵了。GT4的问题，龙哥用原装手柄试过了，的确是两边都震，而且肯定也不关机器的事，应该还是组柄的问题。至于兼容性的问题，你问的是改机芯片和游戏的兼容性？其实就是指你给PS2加装了改机芯片后，再用机子来玩D版游戏时对游戏的支持程度。兼容性越好的芯片，对D版游戏的支持度也就越高；兼容性不好的芯片，就有可能许多D版游戏都读不出来。你对游戏和学习的认识很好，游戏虽然能够带给我们快乐，但毕竟不可能代替我们的生活，太过沉迷于游戏是很不好的态度。希望你，还有广大读者，不但要能认识到这一点，也要有毅力做好自控，多学习，让自己变得更强，付出总会有回报的。

龙哥：《最终幻想12》中非常想用蛇夫座，但是该怎么办呢？还有就是《零・刺青之声》中在现实世界里哪里是存储记录的地方啊？

（吉林四平 李蒙）

《最终幻想12》，第13只召唤兽蛇夫座戒律王的具体入手方法和条件，上期热线已经专门介绍过了，你可以参考一下，当然，也要对这场战斗有所准备才行。至于“刺青之声”的记录问题，当你来到现实世界后不是就躺在床上吗？存档的地方就在床旁边的那个书桌上。



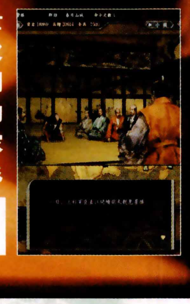
战国英杰传

笑谈战国风云、坐看英豪末路

上杉景胜（うえすぎかげかつ）在上杉谦信去世以后，与重臣直江兼续一起守卫着上杉家。因为义父过于伟大，最后上杉家的领地也大幅缩小，因此得到的负面评价较多，但其实他却也是有德名君，在他的努力下上杉家家臣紧密团结，虽然大幅减封但上杉家却威名不坠。

□文/雪飞

Vol.19



著名战国游戏系列，信长野望中的游戏画面，玩家选择上杉家进行游戏。

上杉景胜——沉默寡言的名将

[御馆之乱继任家督]

上杉景胜的亲生父亲是坂户城主长尾政景，母亲是上杉谦信的姐姐仙桃院，也就是说上杉景胜原本是上杉谦信的外甥。景胜十岁时，父亲长尾政景在野尻湖游玩时因事故与宇佐美定满一起溺水身亡，有说法认为是政景图谋不轨，因此宇佐美定满奉命将其杀害，自己也内疚自杀。景胜少年时候便是文武全才能力出群，担任谦信的近身侍卫，并在二十一岁时成为谦信的养子。

1578年，谦信暴病身亡，景胜与谦信的另一个养子上杉景虎争夺家督之位。上杉景虎本是北条氏康之子，1569年谦信与氏康结成“越相同盟”时，作为人质被送到上杉家，并迎娶了景胜的姐姐为妻。谦信去世后，景胜自称奉“谦信公遗言”抢先占领了春日山城的本丸、金库、兵器库等要地，将景虎赶出春日山城，景虎带着妻子寄住在谦信处前关东管领山内上杉宪政的居馆御馆中坚守。

景虎的本家北条家迅速做出反应，并拜托武田胜赖出兵救援景虎。而景胜立即开出了优厚的条件，使胜赖撤兵，并在天降大雪北条家援军受阻之时攻陷御馆。战败一方的景虎在落城之前虽然已经逃出并潜往鲛尾城，但是理应接应的城将堀江宗亲却早已投靠景胜，进退两难的景虎只得自尽，庇护景虎的上杉宪政也被景胜斩杀。之后逐个击破了栃尾城的本庄秀纲、三条城的神余亲纲、北条城的北条辅广，于1581年2月为越后内乱画上休止符。



[顺应潮流臣从秀吉]

迎接刚刚登上家督之位的上杉景胜是新的挑战：第六天大魔王织田信长派遣柴田胜家率领前田利家、佐佐成政等猛将辅佐，发动越后侵攻战。同时越后豪族新发田重家勾结信长发动叛乱，使景胜腹背受敌。不过本能寺之变发生，信长消失在熊熊烈火中，织田军撤退让景胜逃出了眼前的危机。随后景胜与秀吉签订同盟，答应出兵越中攻击柴田胜家。但是叛变的新发田重家以及周边大名动向使景胜不能按约定给予秀吉大力支援，但至少牵制住了越中的佐佐成政，值得注意的是此时景胜与秀吉的联盟是处于双方平等的立场。秀吉和家康进入交战状态，双方在小牧山相持不下时，得到秀吉的誓词和攻击佐佐成政的约请后，景胜率军八千从越后出阵，在佐佐成政的领地内横冲直撞，占领多个城池后放火示威撤退，向秀吉的使者木村秀俊展示了上杉军的实力。

1585年秀吉在石田三成、木村秀俊及杂兵三十八人的陪伴下突然出现在越后越水城下，城主立即将秀吉请入城内款待，并快马急报上杉景胜，同时还报告景胜：“现在杀死秀吉易如反掌……”而得到情报的景胜却说：“已经快得到天下的秀吉亲自来到越后，一是履约与我结盟；二是相信景胜不会卑鄙到用暗杀这种手段。如果现在杀死秀吉殿下，则会使我的武名受到玷污！就算与其会谈破裂，也应等他归国再与秀吉大人堂堂正正地一决胜负！”随后景胜在直江兼续等人陪伴下，一行七十余人赶往越水城，与秀吉密谈。此时景胜在官位和势力方面，与秀吉相差极为悬殊，臣从秀吉只是时间上的问题。而1586年景胜上洛，觐见秀吉则等于正式宣布臣从秀吉。

1598年深受秀吉信任的上杉景胜得到会津若松的一百二十万石领地，并就任“五大老”。在秀吉死后，回到会津的景胜开始了修筑新城神指城、修整领内诸城、整备道路、囤积粮草、购买武器、聚集浪人等一系列整军备战的行动，选择了与德川家康对决的道路。

[关原战败克服危机]

关原合战石田三成败北后，景胜撤兵暂时稳定会津的事态。他的生涯中出现了最大的选择：一是为了武门的名誉决一死战、二是为了存续家名而顺从家康。可以说最大的歧路出现。这确实是一个两难的选择，景胜也一直徘徊在这两者之间。关原合战后不久，家康的谋臣本多正信，通过上杉家在伏见留守役家臣千坂对马守景亲，下达了降伏的劝告，直江兼续也不失时机地开始接近家康二男结城秀康。终于在关原合战后第二年1601年六月，景胜西上请罪，和兼续一起于七月抵达伏见，并于八月拜谒了家康。最后上杉家从会津一百二十万石减封为米泽三十万石，同时毛利辉元也被减封至三十六万石，毛利家在关原合战中始终袖手旁观，而上杉景胜却与东军进行了一系列激战，减封的处罚对上杉景胜实在是相当好的结果。减封之后的景胜与兼续等家臣一起着力于产业开发和治水事业，克服了经济危机。之后在大阪冬之阵表现出色，得到德川家康的赞赏。

1623年3月20日，景胜在米泽城中安然逝去。享年六十九岁，法名觉上院殿空山宗心大居士，庙所与谦信一起，有米泽和高野山两处。景胜在去世前没留下什么特殊的遗言，只是嘱咐家臣丧礼要简朴。不可铺张浪费。

谦信之后的上杉名将

上杉景胜

1555年—1623年。中纳言。左近卫权少将。坂户城主长尾政景次子，母亲是上杉谦信的姐姐仙洞院。幼名卯松。谦信的养子，在谦信死后继承家督之位。丰臣政权中五大老之一。关原合战中从属西军，战败后大幅减封。

[景胜逸事二则]

景胜饲养着一只可爱的猴子，这只猴子善解人意。一天，景胜进入部屋后，这只猴子戴上了景胜脱下的帽子，并坐上景胜的座位双臂交叉，似像非像地一边点头，一边对着诸家臣作发布命令状。见到这个的景胜不由露出了微笑，据说，这也是景胜的左右近臣们第一次看到景胜的笑容，也是最后一次。

关原合战后不久，德川秀忠来到了景胜的屋敷。景胜说，“我等乡下粗人不懂礼仪，万事都拜托本多正信大人了，请多多指教”。之后，命令所有家臣移往下屋敷，从门房到厨师全都换成了秀忠的手下，秀忠对此非常满意，连家康也称赞景胜识得大体。

重要相关人物简介及雪飞杂谈

直江兼续：1560年—1619年。山杉家家臣。从五位下。山城守。幼名与六。景胜的挚友，与景胜共同守卫着上杉家。与石田三成关系密切。

上杉景虎：1552年—1579年。北条氏康之子，谦信养子。谦信去世后与景胜争夺家督之位，战败后自杀。

上杉景信：？？？？年—1578年。越后栖吉城主。御馆之乱中支持景虎，战败身亡。

水原亲宪：1546年—1616年。辅佐谦信、景胜两代，景胜会津移封时担任猪苗代城城主，知行五千五百石。大坂冬之阵表现出众。

北条景广：？？？？年—1579年。北条高广之子，御馆之乱支持景虎，表现活跃，战斗中被荻田孙十郎枪刺身亡。

甘糟景继：？？？？年—1611年。侍奉谦信、景胜两代。刚勇无双，拜领白石城两万石。

■胡言乱语、雪飞杂谈

上杉谦信清心寡欲又以毗沙门天自居，使众家臣对他只能是仰视，一辈子都给人一种高高在上的感觉。然而景胜在掌握家臣方面显然要比谦信出色得多，尤其是其与名执政直江兼续之间的相辅相成，至今仍传为佳话，更给人以平易近人的感觉。虽然身在战国乱世，曾经挫折失败，但却又决不卑躬屈膝。景胜虽然先后臣从秀吉、家康，但都是没有让上杉家家名受辱，永远是不卑不亢。虽然遭到减封，但还是君臣同心携手克服经济危机，使上杉一族延续。受到家风影响，上杉景胜不苟言笑时常保持严峻姿态。因为在关原合战后上杉景胜的领地从一百二十万石大幅减封为三十万石，因此世人会嘲笑他，但其实他却是明君，在某些方面甚至超越了养父。他与武田胜赖一样，都生活在巨星阴影下，但他却可以认清形势顺应潮流，最终使上杉家长存于世。不过由于他过于严肃，本人还是不太喜欢这位明君……





电影音乐刺激视听感受
动画游戏增进娱乐氛围



「06年度全球娱乐市场总结回顾」

2006年

娱乐大盘点

综合领域年度回顾

为了纪念已经过去的2006年，我们做过一些游戏方面的回顾性专题。不过对于玩家们来说，过去值得纪念的可能不仅仅是游戏，因为就娱乐领域而言，游戏只不过是其中的一小部分。纵观整个娱乐市场，包括电影、动画、音乐等都有无数的优秀作品涌现，有很多都堪称经典。于是我们就搜集了一些玩家应该会感兴趣的娱乐内容，来一个年终的大盘点。在回顾过去之余，也期待07年会有更多精彩的娱乐内容呈现在大家面前。

□文/小沛

集合06年度所有娱乐顶尖资讯




呈现给您过去
365天的绝对精彩

2006年娱乐大盘点之电影篇MOVIE

回首过去大银幕上的辉煌

2006年的电影市场较之前一年有了明显的提高，许多知名的大片都推出了续作，而一些原创的新片也层出不穷，创下了令人惊讶的票房成绩。特别是国内影片也有不少令人称道的作品出现，于是造就了2006年电影的辉煌。仔细算一算的话，去年值得一看的影片实在是太多了，而堪称经典的也有不少，我们下面将要回顾的只能是其中的一小部分。



时隔四年，邦德成熟了不少，但风流的性格依然没变。

达·芬奇密码

《达·芬奇密码》从一上映就备受争议，然而再多的抗议以及负面影评也无法阻挡《达·芬奇密码》在全球首映拿下2.24亿美元的票房佳绩。这部影片创下了全球第二高的首映票房纪录，仅次于《黑客帝国3》。而在中国内地上映的首映周票房则突破了4000万元人民币。这样的成绩说明了什么？好不好决不是那些所谓的影评人说了算的。


典型两面派的反面搞笑角色。

皇家赌场

这部片子是007的正统系列，首映收入就达4060万美元，成为当周北美票房亚军。关于这部新片的男主角克雷格，国外媒体基本都是叫好，英国《每日星报》更说：“克雷格是自康纳利以来最好的邦德，邦女郎也是最火辣的一个。《皇家赌场》带给人们的不光有真实的表演，真实的爱情，还有真正的恐惧。”007的系列电影有很大的市场号召力，而本片也以真材实料回报了那些期待已久的观众。


不用说，这个男的就是007！

X战警3

令人眼花缭乱的变种能力永远是X战警吸引眼球的主题之一。金刚狼、风暴女、X博士和万磁王的隐隐较力依然剑拔弩张；能力越加增长的冰人、夜行人、电光眼、神秘女和罗格等X超级英雄也多了很多展现超级能力的单打镜头。其实这个系列到了第三部就已经乏善可陈了，本来这部作品也可能成为该系列的终结。


风暴女的人气因为演员本身而攀升。

断背山

《断背山》改编自美国作家安妮·普劳克丝的短篇小说。描述了两位年轻牛仔因工作长期相处而产生了微妙的感情。整部影片除了导演李安来自中国以外，题材、资金、主创人员都是外国的。李安没有采用西方电影中惯用的宣泄、爆发、冲突等戏剧手法，而是用一种细腻抒情的手法来讲述这段“超越和穿透文化差异”的爱情故事。说了半天，就冲着第78届奥斯卡最佳导演奖被咱们中国人拿了，这部片子也值得一看。


香港大盗在内地却屡屡受挫。

加勒比海盗2

看过《加勒比海盗》第一部的人都忘不了片中如梦境般的海域，而在续集里，几位当红的明星再次将这片海域变成了充满冒险和神秘色彩的乐园。比起《加勒比海盗1》，续集让我们更彻底的过了一回影音瘾，迪士尼再一次显示出它的财大气粗，在影片中大玩特效，硕大无比的章鱼、人与海鲜混合体的海盗、精雕细琢的海盗船……在大气而刺激的音乐里，彰显着迷人的魅力。


高超的演技是本片的一大亮点。


如此英姿飒爽的海盗很有亲和力。


陷于三角恋中的美丽女主角。

满城尽带黄金甲

《黄金甲》华丽的场景让相当一部分观众简直无所适从，也让一部分观众大开眼界。这部影片给人以戏剧美的享受，从某种程度上说，它已经接近那种美学的水平。它是一部由天才制作的，展示发生在很久之前的美艳和恐怖的故事片，相信看完之后，观众不会很快就忘记里面那些疯狂的场景和音效。另外，就冲着其中的明星阵容，还有唐代的前卫装扮，本片已经突破3亿的票房收入绝对成为了年末最成功的国产影片。


发哥越老越有魅力。


看到演员身后的背景大家应该知道为什么这部片子叫“黄金甲”了。

疯狂的石头

今年所有的国产影片中，最值得一提的就是《疯狂的石头》。这是一部很有中国特色的影片，充满了中国城市特有的粗糙和鲜活的质感。有人说《石头》是一部只有中国人才看得懂的片子，这种说法不无道理，这里的情节都出自百姓熟悉的生活片断。“恶搞”是对流行文化的一种玩笑和戏谑，只有导演和观众都熟悉这些语境，影院里才会发出心照不宣的笑声。一部小成本商业片成就了一个大众的导演宁浩，随着更多优秀国产小片的出现，谁知那些名导们会不会出现生存危机呢？

2006年娱乐大盘点之音乐篇MUSIC

让动人的旋律再一次回响

每个人都有自己喜欢的歌手，而且现在每年都有上千首新歌，几百张专辑……恐怕每个都提到的话，这本杂志都装不下。我们下面提到的就是在今年有着不错口碑的专辑，当然，这也只是很少的一部分，算是较为精选了。另外，我们也并不打算将国外的专辑也收录进来，终归外文歌曲还不是很容易在中国传唱，更不要说在国内的销量了。

张信哲《做你的男人》

久违的张信哲这次带来又是耳目一新的音乐作品。全新的出场，众所期待，展现最丰富的音乐性与十足的个人魅力，让所有人重新也从心去感受张信哲。这是一张非常具有时代感与都会感的专辑，里面每一首歌曲都有如一幕幕都会恋人的爱情故事，让人痛彻心扉，感同身受。不仅仅是因为张信哲歌声里具有穿透人心的力量，也因为每首歌的主题都围绕着城市里每一段交织的爱情，种种情绪，任性的、冲动的、放纵的、寂寞的、自由的，种种关于爱情最真切的心情写照都串在了歌曲里面。阿哲这次带来的音乐似乎在告诉我们：情歌王子又回来了！


明年的阿哲还会带来佳作吗？

周杰伦《依然范特西》

万众瞩目的周杰伦最新专辑《依然范特西》创造了无尽多变的新元素，“想像依然无限大、感觉依然说不完、音乐依然范特西”是他在音乐风格的坚持。这也是新专辑之所以名为《依然范特西》的原因。引领流行音乐中国风潮的周董，这次邀请了诠释中国风代表的费玉清合唱首波主打《千里之外》，想不到费玉清的美声唱法与周杰伦的R&B唱腔，竟能撞出如此令人惊喜的火花！一时间也称为了大街小巷中人们竞相传唱的歌曲。另一首新歌《本草纲目》是周董用中药名字写成歌词，用闽南语唱，歌词明显在扬我国威，同时更表示希望自己可以成为音乐上的再世华佗。除了以上两首歌曲之外，像《红模仿》、《听妈妈的话》、《迷迭香》、《菊花台》也都是易于传唱的热门歌曲。并且，《菊花台》也是《黄金甲》的片尾曲。


周董的球技还远不如唱歌得心应手。

林俊杰《曹操》

林俊杰的《曹操》最特别的是，词是中国风，曲则全是用西方乐器弦乐、钢琴和电吉他呈现的摇滚风，堪称中西合璧。《曹操》是林俊杰创作的第四张专辑，也是他在纽约闭关期间写出来的作品，整张专辑比之前更加成熟与多元化，也许是音乐曲风增加了许多新尝试，。第一主打歌《曹操》是一首摇滚曲风的劲歌，词的内容正代表着整张专辑的精神。林俊杰曾说：“曹操想把中国整合为一，而我则是想把音乐与人合为一体，这是我们共同的野心和期望！”


情歌是永远都唱不完的。

蔡依林《舞娘》

《舞娘》是蔡依林加盟新唱片公司Capiol后的首张国语专辑，其隆重程度超乎以往。为了配合新碟主题“舞娘”，蔡依林特地飞到洛杉矶学习最新的舞蹈，希望给歌迷带来惊喜。另外单是为了造型，就请来两位知名造型师，依照不同歌曲全力为她打造流行教主的最新形象，至于其中的主打歌《舞娘》，可以说是蔡依林最强舞曲的再次出击，充满了异国情调的曲风，流畅且利落的节奏搭配，打造出超强的音乐震撼。

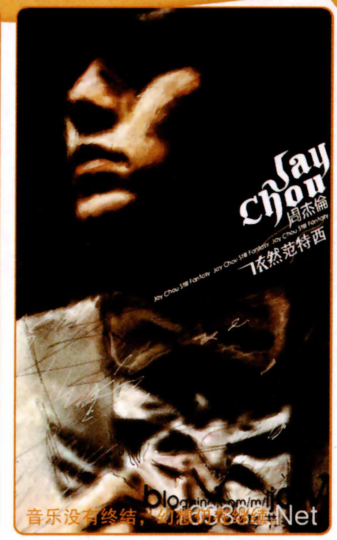


周华健《一起吃苦的幸福》

继上一张专辑《一起吃苦的幸福》2年后，周华健推出的最新国语专辑《雨人》也成为了他出道20年的纪念作品。在现今的华语乐坛里，能够出道20年、发行29张个人专辑、经典作品无数，周华健已算是乐坛的传奇人物。而这张专辑中的音乐原创性、精致度与诚恳度，较之以往也丝毫不逊色。周华健说：“推出《雨人》是一个全新的开始。”



这张专辑延续了情歌王子的不老传奇。



音乐没有终结，幻想还在继续。


《雨人》最适合一个人静静地聆听。



取名“太美丽”或许只是一种期望。

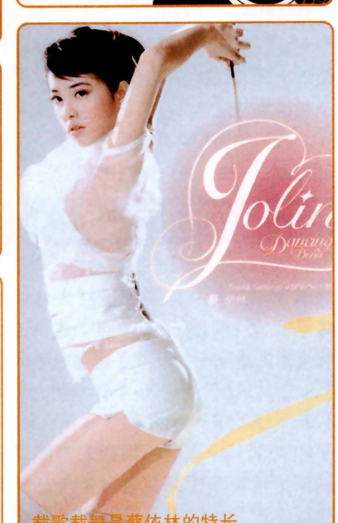

绝对的歌坛天王杀手——周华健



历史人物也被拉入了流行。


耍酷是周杰伦的一贯特征。


阳光大男孩林俊杰。



载歌载舞是蔡依林的特长。

2006年娱乐大盘点之动画篇ANIME

回顾令人捧腹的动画大片

动画片在06年不是非常繁荣，原创的全新经典作品不是很多，最为成功的倒是那些名作的续篇。相对于电影大片来说，动画片给人的感觉就像是休闲的小品，似乎根本不能和那些经典大作相提并论。然而就其娱乐效果来说，却并不亚于那些大作。以下的回顾依然只是冰山一角，就让我们以此来纪念去年的整个动画市场吧。

冰河世纪2

《冰河世纪2》的制作人员还是《冰河世纪》的老班底，电影公司特别重金礼聘曾参与原作制作的卡洛斯·萨达纳掌舵，让这部影片在科技及美术成就上相得益彰，这就保证了两部在风格上有很强的连续性。然而无论剧情如何变化，《冰河世纪》的金字招牌仍旧还是那只对坚果怀有狂热激情的犬齿松鼠。在《冰河世纪2》中，它和坚果再次担纲主演，并超越了第一集的喜剧效果，令人捧腹不止。



松鼠为了骗取人类的注意装疯卖傻。

加菲猫2 双猫记

《加菲猫2》于8月11日上映，首周末三天便取得1392万的票房，比此前票房高奏凯歌的《冰河世纪2》高了整整600万。不过，这是在中国的成绩。在美国，这部影片于6月16日上映，首周仅以700余万美元的票房位列票房榜第7位。但《加菲猫2》的口碑倒是和第一部不相上下，美国媒体毫不留情地批评这部续集的剧情比较弱智。其实加菲猫就是这样的形象，每天做的事无非就是吃吃睡睡、搞点儿破坏等等。原作便是如此，你还能苛求在电影中加菲猫会演绎出什么深刻的剧情吗？这些影评人恐怕是太“成熟”了，不适合看这种片子，我们则出于客观全面的考虑：《加菲猫2》这部动画片绝对不容错过！

汽车总动员

“总动员”又诞生了！本来差点成为迪斯尼与皮克斯两动画巨头分手前绝唱的《汽车总动员》，因为这两位欢喜冤家的重归于好变成了强强联手的作品。影片的配音阵容也不容小觑，无厘头新天王欧文·威尔逊挑大梁，F1车手迈克尔·舒马赫、阿隆索等等以及纳斯卡传奇车手都将各自为自己语系的版本配音。除了配音，皮克斯动画制作技术的提高也在这部片子中展露无遗。想像力无穷的奇特汽车世界，会说话、能思考的各式汽车，激动人心的66号公路赛车，让人乐不可支的搞笑，温暖深邃的人生真谛，这部充满想象力的动画大片肯定能让你大呼过瘾！

篱笆墙外

从这部影片的故事内容而言，很容易让人联想到宫崎骏的名作《平成狸合战》，同样的森林被人类霸占，小动物为求生计奋起反抗的故事。不过，擅长改编的美国人还是大大地发挥了一把他们的创造力以及在搞笑方面的才能。因此在《篱笆墙外》中，尽管也涉及到“战争”，美国佬还是想尽一切办法，运用先进的制作技术将其恶搞的本领进行到底。眼见着迪斯尼的《荒野历险》惨不忍睹地被《冰河世纪2》的融水冲得七零八落，《篱笆墙外》也颇令众多动画迷们捏着一把汗。不过，梦工厂善于搞笑的天赋和多年来在CG动画上的不错口碑还是为其赢得了不少的关注眼球。

别惹蚂蚁

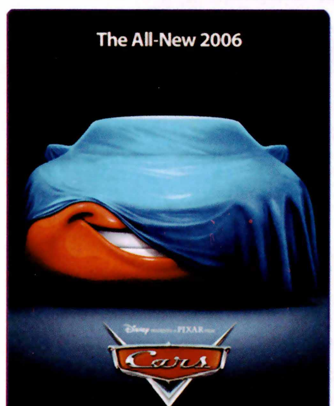
近年来，明星为动画配音的风潮虽并未蔚然成风，却也几乎养成了电影公司们想借大牌之名为电影赚吆喝的惯例。不过，真正能为影片增色且赚得最终实惠的并没有多少。同样看重动画市场的华纳兄弟此番为《别惹蚂蚁》打造的配音阵容则选择的是名气与实力兼顾的路线，尼古拉斯·凯奇、茱莉娅·罗伯茨、梅丽尔·斯特里普和保罗·加迈迪，听听这四位的名字就能让所有影迷为之兴奋。



王子发现原来加菲猫吃的意大利面真的很不错。



加菲猫现在基本可以称为最知名的动画角色之一。



如果车是活的，那么人该去干什么？



人类和动物的沟通只能在动画中实现。



动物们被人类的破坏能力惊呆了。



在日本动画界，今年是“凉宫年”。



加菲猫的搞笑是缘自骨子里的。



这其实是动物版的诺亚方舟。



人和蚂蚁是不是也应该平等呢？

2006年娱乐大盘点之 游戏篇 GAME

指间的激动感慨再次回味

说到游戏，好像尽管处于新旧主机交替的时段，然而好作品也并没有因此而有丝毫的减少。如NDS、Xbox360上都有着大批的好作品，而PS2虽然到了末期，可是这个平台依旧显示出了超强的生命力，在去年的年底也有不少超大作登场。要想尽数这些好游戏的话，估计怎么也有几十款之多，值得玩的游戏实在是太多了。

战国无双2

《战国无双2》的画面使用的还是前作的引擎，只是细节上有所变化，本作采取了降低画面质量，减少多边形数量的做法，让角色的动作流畅感有所加强，拖慢的情况有所减少。故事方面依然有分支剧情与多重结局，在战斗中也经常会有任务发生，任务也会因战况而有所改变。《战国无双2》在系统和设定方面的进化比较明显，该作的经典绝对不容否认。



林克版射雕英雄传。

最终幻想12

《最终幻想12》是PS2末期最受关注的大作，该作从公布到发售经过了多年的时间，途中经历了更换制作人等种种风波。其发售之后虽然获得了大多数人的认可，但也有很多人认为该作失去了系列的风格。不过，日本知名的游戏杂志给予了《最终幻想12》满分的评价。其中一个编辑说道："《最终幻想12》是拥有如同太阳般耀眼素质的游戏……在电视机前终于体验到了时隔数年的感动。"究竟是否真的如此呢？玩家们自己决定吧。

口袋妖怪 钻石/珍珠

《口袋妖怪 钻石/珍珠》是首款于NDS上推出的正统续作。因制作平台的进化，游戏中的口袋妖怪图鉴也进化成双屏幕的造型，更方便进行资料查阅。游戏中还加入了日夜的变化，除了场景的光影改变之外，包括NPC的对话以及出没的口袋妖怪等，也都会随着时段的不同而有所变化。另外，游戏支持Wi-Fi联机服务，游戏中玩家只要到神奇宝贝中心地下室的口袋妖怪Wi-Fi俱乐部，即可与其他玩家进行联机对战或交换。

最终幻想3

本游戏是以1990年在任天堂红白机上推出的同名作品所重新制作，游戏的故事剧情、人物设定、系统等内容都有大幅的强化改良。在NDS版中，赋予了4名登场主角明确的出身背景与个人性格，除了承袭原作的主线剧情之外，并将加入许多与主角们相关的剧情，游戏画面以全3D方式重新制作，音乐也经过了重新编曲。

战争机器

《战争机器》让玩家见识的是一个充满黑暗与痛苦的故事，叙述人类为了求生存，被迫与地心深处浮现出来的恶梦怪物罗卡斯族展开一场壮烈的战斗。在这个第三人称的策略动作游戏中，玩家为了个人的自我救赎，带领武装小队挺身对抗一个杀人不眨眼的恶魔。整个故事紧张刺激，游戏带给玩家的感觉，就好像在控制一部动作电影一样，亲身感受到战争的壮烈以及幸存者的恐惧。

蓝龙

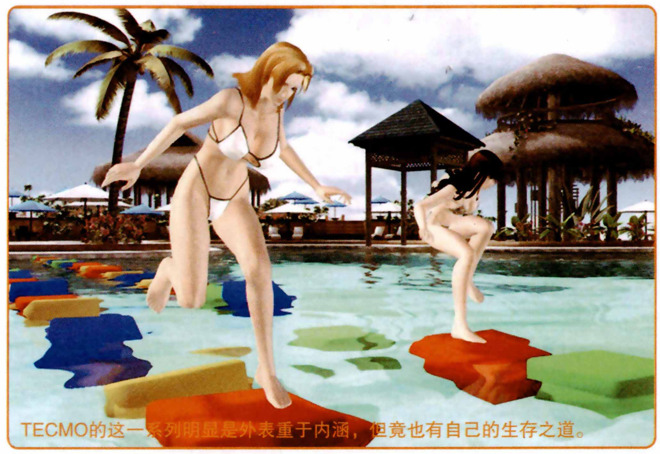
《蓝龙》是款原创角色扮演游戏，由坂口博信、鸟山明、植松伸夫担任制作，绝对称得上是黄金阵容。本游戏有着非常浓厚的日式RPG风格，。在画面水准上，明显比前一世代主机的表现优秀许多，包括人物与场景、景深、光线与阴影、水波特效等，都有相当高水平的表现。


此刻的僵尸倒似乎成了弱者。

龙如2

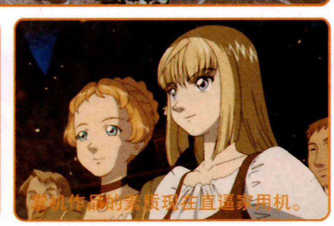
《龙如2》是以黑道为题材的动作冒险游戏，续篇承袭了前作的制作阵容，由名越稔洋领军，知名作家驰星周担任剧本监修，以及日本老牌演员渡哲也等人担任配音。前作广受好评的黑街火拼格斗系统，在本作中也更为强化，提供给玩家更紧张刺激的打斗。


林克的冒险始终没有间断过，而这次的历险则需要玩家亲自参与。


TECMO的这一系列明显是外表重于内涵，但竟也有自己的生存之道。


本作的成功让CAPCOM对微软的次世代主机充满了信心。


一骑当千的快感尽在无双系列。


掌机作品的素质现在直逼家用机。


死或生永恒的美女看点。


最终幻想现在也面临没落的危机。


黑道题材一直比较受欢迎。


这么多僵尸只有在次世代上能看到。

2006年娱乐大盘点之 新闻篇NEWS

往年业界大事记综合一览

06年对于整个游戏业界的意义是不言而喻的。硬件市场在这一年发生了格局的变化，索尼已经确立了十年的王者地位遭到了微软和任天堂两家的合力攻击。软件商方面，有的厂商在这一年中业绩惊人，稳固了自己的地位，而有的厂商则慢慢萎缩，诸多大作再也不见踪影。过去的一年留下了不少今天仍可谈起的话题。

DS Lite主机闪电公开

NDS Lite的公布是闪电般的，之前根本没有让大家做好心理准备。然而新主机出色的外观设计还有加亮的屏幕和续航力超强的电池，都令这款主机在刚刚发布之后便引起了众人的关注。在仅仅发布了1个多月之后，NDS Lite于3月2日正式发售。面对已经经历了两个多月缺货的NDS市场，新主机的发售毫无悬念地开始了新一轮的疯狂热卖。原本被PSP抢走的主机销量榜冠军，重又被任天堂牢牢掌握在了自己的手里。

PS3宣布发售延期至11月

SCEJ于3月15日正式宣布，原定在2006年春季推出的次世代PS3主机，将延期至11月于美日欧亚等地同步推出。根据SCEJ方面表示，延期发售的主要原因是因为PS3所采用的Blu-ray Disc蓝光光盘的标准化进度延误所致。本次大会中SCE承诺，PS3将会于推出时建设完成月产100万台的生产线，并在2006财政年度内达成全球出货600万台的目标。

《最终幻想12》隆重推出

备受期待的PS2大作《最终幻想12》终于在3月16日发售了。在发售的前几天，东京的各个主要商店就都贴出了《最终幻想12》的相关游戏宣传海报。日本东京涉谷更进行了专门的发售倒数计时活动。本作的销量总体来说还算比较令人满意，然而也有不少负面的评论接踵而至，甚至有的中古商店在这款游戏发售一周之后便将其降价处理。

E3展上演"索任大战"

06年是E3开办十周年，三大次世代主机中有两款重量级的角色都会盛大亮相。在以往的展会中PS3和Wii都没有提供过游戏试玩以及公开过十分详尽的信息，这为2005年留下了一些遗憾。而06年，PS3和Wii都在E3展上提供试玩，并公布了大量重要信息。索尼和任天堂在5月份的对攻战，无论是信息的发布或者是游戏的发表都要努力盖过对方的风头。不过虽然在展会上双方都憋足了劲儿，不过最终的胜利者在这个时候是看不出来的。

口袋新作首发销量近百万

2006年9月28日，众多的口袋迷们终于迎来了他们企盼已久的游戏大作——《口袋妖怪 钻石/珍珠》。如同以往系列作品的发售状况，各大游戏店前都排起了长龙，销售数量也在首日就接近百万套。

PS3全球首发状况不断

PS3于11月11日正式在日本发售。然而首发并不是很愉快。来自日本的报道反映，早上开店时由于购机人群的拥挤，致使场面十分混乱。报道称场面混乱的一大原因就是人群中有很多不懂日语的外国人。反观美国的首发又怎么样呢？秩序依然相当混乱，甚至爆发了枪击事件。归根结底，假如索尼首发如原来承诺的200万台，那么一切都将变得和谐许多。

Wii北美首发秩序井然

任天堂的Wii主机于11月19日在北美地区展开首发，这次任天堂虽然在Wii的供货上较为充足，不过经过周末假日的持续热卖之后，全美各地也纷纷出现缺货的状况，许多零售商店在展开首发后不久随即销售一空。Wii在美国的首发非常成功，无论是发售数量还是现场秩序都要远远好于PS3首发时的状况。接下来，日本地区也于12月2日迎接了Wii的到来，欧洲地区则稍微落后大约一周时间，在12月8日正式推出。

《勇者斗恶龙9》登陆掌机

SQUARE ENIX于12月12日下午在日本举办了《勇者斗恶龙》系列诞生20周年纪念新作发表会，会中发布了NDS版《勇者斗恶龙9 星空的守护者》。这款作品是正统系列，也是首款在掌机上推出的续作，消息一经发布，便在日本引起了巨大的轰动。该作由曾担任PS2《勇者斗恶龙8》制作的LEVEL-5负责开发，支持Wi-Fi无线网络与4人联机等。



久多良木健的笑容背后似乎还隐藏着更为复杂的感情。


PS3首发的庆典到底庆祝了什么？

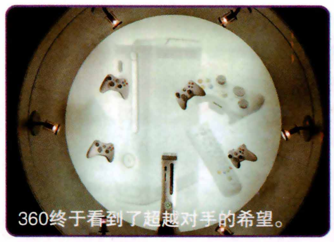

PS3在橱窗中的尊贵感正如其价格。


口袋妖怪的热度似乎永不降低。


最终幻想的推出不敌新主机发售。



久多良木健对PS3有些盲目乐观了。


360终于看到了超越对手的希望。


李京女士带来的行货的希望。


和田洋一领导下的史・艾巨作不断。

2006年娱乐大盘点之漫画篇COMIC

曾经陪伴我们的漫画作品

2006年，漫画对电视的依赖关系越来越强，改编成真人电影或电视剧成为热门社会现象。集英社羽海野千花的《蜂蜜幸运草》、小畑健的《死亡笔记》也因为被真人电影化而更加畅销。但相对地，漫画杂志的发行量比上年减少约5%，单行本的销售额减少约3%。对影像化的依赖也导致没有能拉动市场的新作数量。

蓝龙

为了进一步提高《蓝龙》的影响力，微软决定在《少年跳跃》上连载两部《蓝龙》漫画，分别是《月刊少年跳跃》上连载的《蓝龙ST》（Secret Trick），以及在《周刊少年跳跃》上连载的《蓝龙Ral Grudo》。这两本漫画杂志都有着数百万本的发行量，《勇者斗恶龙》的成功与当年在该杂志上的大力宣传密不可分。而鸟山明作为《少年跳跃》的皇牌漫画家，其风格早已融入到日本漫画文化当中，《蓝龙》的风格自然也会为广大读者所接受。不过《蓝龙》漫画不是由鸟山明亲自执笔，而是由柴田亚美负责《蓝龙ST》，《蓝龙Ral Grudo》则是由《死亡笔记》的作者小畑健执笔。这两部漫画都是在游戏发售的几天前推出，其中ST采用游戏中的人设风格，而Ral Grudo则融入了小畑健独有的风格，更令人吃惊的是，这本漫画居然是18禁作品……。


路飞的乐天性格很有魅力。

死亡笔记

《死亡笔记》中的死神拥有决定人类生死大权的工具——死亡笔记，只要知道人的面相和姓名就可以在笔记上写下人的姓名和死因，之后那个人就会按照笔记上所写的方式死去。冥界的生活悠闲自在，自己的寿命又长，尽心尽力作好死神的工作毫无意义，于是有的死神就想到了一个有趣的方法，将死亡笔记丢到人间，看看人类如何对待死亡笔记……这部漫画很像是一个悬疑电影，人们之间的斗智被描写得特别精彩。不过可能由于内容疑难，所以该作品曾在国内被禁止销售，不过电影和动画的不断推出，也证明了该作品的成功是毋庸置疑的。


死神难道就长这个样子?



海贼王

某日，一艘海盗船忽然停泊在一个平静小村庄的港口，他们是红发海盗团。少年路飞想加入他们，但海盗团的船长红发杰克以路飞年纪太轻等理由拒绝了他。而且路飞还误吃了杰克从敌人手中得来的恶魔果实，一辈子都不能游泳！其后，当红发海盗团出海时，刚巧一群山贼到了这个小村，撒古斯一个人便轻而易举地收拾了山贼。然而幸存的山贼头领挟持着路飞从水路逃走，杰克为救路飞竟被大鱼咬去一只左手。过了一段时间，撒古斯及其同伴要离开村庄了。路飞在送行时不再要求要加入他们，反而说要自己做海贼，并要找到世界第一的宝藏。撒古斯听到他远大的理想，就将他最重要的草帽寄托给他，要路飞成为最出色的海贼时再还给他。于是十年后，路飞的冒险终于拉开了帷幕。这部漫画走的基本就是搞笑路线，想法非常新颖，该作并不是2006年推出的，然而时至今日仍在连载当中，并且反响非常巨大。


死神的题材太多了。

死神BLEACH

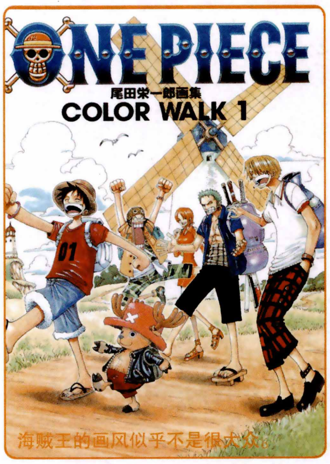
15岁的少年黑崎一护是个普通的高中生，不过他有一种特殊的能力，那就是可以看见“灵”。本来这种能力对于他的生活也并没有太大的影响，然而自从和一位少女邂逅，他的命运发生了巨大转变。为了追击被称为“虚”的恶灵，自称是死神少女的朽木露琪亚突然出现在一护面前，并毫不留情地攻击以吃掉灵力很高的一护为目的的“虚”。不过露琪亚为了救一护而身受重伤，出于无奈决定把死神的能力分给一护。就这样，成为死神的一护和露琪亚开始了新的战斗。《死神BLEACH》是一部轻快、具有速度感的作品。故事情节波澜起伏，其中对于人类的生存方式有相当不错的刻画，这也是作品的魅力所在。


本作改编而成的电影和动画作品似乎比漫画原作还要受欢迎。



死神的人设都非常帅气。


死亡笔记的世界观其实就是人的内心。



海贼王的画风似乎不是很大众。



其中的故事情节却非常吸引人。



蓝龙的漫画风格和游戏中大相径庭，竟然走起了成人向。





三人正准备揭穿多诺文的秘密。


隼龙看到穿着泳状的霞有点害羞。



蒂娜对付扎克从来都不手软。

——死或生的银幕之旅
游戏空间与电影世界的交错
尽皆于此呈现









真实的死或生
探索走上大银幕的美女世界

《DOA》的电影版上映已经有一段时间了，不过国内的院线除了香港之外，并没有引进这部片子。而最近该片的DVD版终于上市发行，于是我们也就有机会来欣赏一下这部改编自游戏的动作片了。这部片子吸引观众的首先当然就是它所改编的内容，由于是以《DOA》游戏为原型，所以其中当然不乏美女登场，而且其中的故事也会受到玩家们的关注。其次对于中国观众来说，它的导演是香港著名武打演员元奎，以及该片的拍摄地点为广西桂林，这些都是比较吸引人的地方。而至于片子的质量来说，恐怕只有玩家们才会喜欢，与同期的其他电影相比明显是粗糙了许多。

之前有消息说，这部片子中的很多情节都是游戏当中所没有介绍过的，这也令玩家们非常好奇。因为《DOA》比较其他的3D格斗游戏来说，故事是比较复杂的，每个人物之间的关系也都随着每一代游戏而不断变化发展。本片的故事时间不好界定，大概是在2代和3代之间，而情节方面也有不少改动。以下我们就电影与游戏之间的区别来看看TECMO的DOA世界吧。

电影、游戏的不同世界

电影是一种艺术形式，短短的一个多小时要讲述一个完整的故事。相对于游戏来说，它不可能为以后还留有余地，所以在故事的编排上比较独立，没有太多的支线。DOA的游戏现在已经出到了第4代，而且以后还会继续发展，人物的构成还有故事的延续都越来越复杂，于是电影就不得不加以改编，以求简洁。这部《DOA》的电影还是比较忠实于原作的，只不过在一些细微的地方进行了加工，我们下面就将这些地方一一为大家指出。

关于DOATEC组织

DOATEC是一个神秘的黑暗组织，由法国人菲姆·道格拉斯（Fame Douglas）一手建立，Dead or Alive则是DOATEC组织的格斗大会。DOATEC一直以捉拿雾幻天神流的首领为目标，从雷道、疾风、霞到幻罗都是他们主要的针对对象。其目的似乎是想借助雾幻天神流的忍术达成自己的邪恶目的，其中雷道和幻罗被改造成了傀儡，疾风也被打成重伤而失去了记忆，霞则干脆被复制出了一个克隆体。

关于这个组织，电影还是基本没有加以改动。只不过根本没有提到雷道和幻罗这两个人，只交代了第一届DOA大会抓住了疾风，而第二届的主要目标则是霞。另外，多诺文的最终目的是要利用这些高手的格斗技巧来强化自己，并不是直接利用这些俘虏。多诺文的目的肯定不是统治世界之类漫无边际的野心，电影中也没有详细描述，反正就是想要使自己成为武功天下第一之类，以此来保护他的那些不义之财。


多诺文在注射剂中做了手脚。

关于雾幻天神流

雾幻天神流是一个管理严密的忍者组织，分为天神门和霸神门。比较一般的黑社会组织，这个雾幻天神流更像是一个小王国，霞虽然是18代目头领，却在这里被称为公主，她的命令是任何人都不能违抗的，不过霞当然也不是完全的至高统治者，在她离开雾幻天神流之后也遭到了该组织的追杀。雾幻天神流也算是个家族产业，最早的创立者已经无法考证了，DOA的故事


看到如此火爆场面，周围人都傻了。

智慧过人的职业杀手

克里斯汀





克里斯汀是被多诺文（Donovan）雇佣来监视海莲娜（Helena）的职业杀手，（多诺文是DOATEC组织中反对海莲娜的父亲道格拉斯的一派，曾雇佣贝曼（Bayman）暗杀海莲娜。克里斯汀是个使用蛇拳的高手，但在片中也增加了神偷的身分，有着超强的记忆力和敏捷的判断能力。饰演克里斯汀的是Holly Valance，她是在英国发展的著名澳洲歌手。她的形象比较符合游戏中的克里斯汀，美丽又充满野性。她的功夫在片中也被描述得非常厉害，在所有的选手中跻身前三名。并且电影中还为她设计了一个名叫马克斯的伙伴，它也是个神偷，虽然功夫很一般，但头脑非常好。他和克里斯汀的关系似乎既是合作伙伴又是情侣，他的出现令电影增加了些喜剧效果。

渴望成名的摔跤女王

蒂娜





蒂娜是女子摔跤冠军，他的父亲巴斯（Bass）更是一位了不起的摔跤手。不过蒂娜根本不满足于此，还想要当明星，于是参加历届DOA以增加自己的名气。在所有参赛的选手中，蒂娜和雷芳、扎克（Zack）的关系不和。和雷芳不和的原因是她们对于武学的理解不同，这个理由有点奇怪，在片中也没有讲。但她和扎克的关系就只能用糟糕来形容了，这一段的原委在电影中就有了较为细致的描述。扎克是个花花公子，看到蒂娜的美貌后便展开了追求攻势，不过因为他的个性吊儿郎当，所以蒂娜根本不理他，再加上他整天死皮赖脸地缠着蒂娜，这也就是为什么被讨厌的缘故了。蒂娜与父亲巴斯的关系也比较奇怪，电影中没有交代。

美丽天真的天才格斗女神

海莲娜





海莲娜是DOATEC组织的建立者菲姆·道格拉斯（Fame Douglas）和情妇所生。她一直想弄清自己的身世，并为了调查母亲的死因而参加了DOA，她曾一度误以为绫音是杀害母亲的凶手。后来又被多诺文威胁参加了DOA3的比赛并取得冠军。不过她一直处于多诺文的监视之下，随时都有遭到暗杀的危险。本片中，海莲娜是个天真烂漫的女孩，这次DOA大赛竟是为了庆祝她的20周岁生日。不过她并不知道她的父亲是被多诺文杀害的，还一直把多诺文当成叔叔一样看待，直到最后多诺文的阴谋败露。电影里的海莲娜似乎有着较高的武学天分，整天只是滑旱冰最终也能跻身8强，而美丽更是不用说，她的美貌竟使多诺文的助手后来叛变。

雾幻天神流的18代首领

霞





霞是雾幻天神流的继承人，从小便失去了父母，和哥哥疾风（Hayete）相依为命，于是很喜欢自己的哥哥。在疾风失踪后，霞成为了雾幻天神流的18代目头领，但她并不喜欢这样的生活。于是离开雾幻天神流参加DOA大赛寻找疾风的消息，但她擅自离去的举动被视作叛徒，更在找到疾风后又被疾风亲自下令追杀。在电影里，饰演霞的是日本名模戴文青木。就外表来说，我敢肯定有很多的人都不太能够接受这样的霞，因为相貌和身材实在是……另外，她在剧中和疾风的关系一直很好，包括后来救出疾风之后。下令要杀她的应该是雾幻天神流霸神门门主幻罗，这也与游戏中的故事相冲突，不过这都是为了电影最后有个好结局着想。

内心阴郁的霸神女忍者

绫音





绫音是雷道和菖蒲的私生女。（紫电和雷道是亲兄弟，菖蒲和紫电是夫妇，并生下了疾风和霞。菖蒲和雷道并非私通，而是被强暴。）她自小被霸神门门主幻罗收养，并刻苦学习忍术，很尊敬幻罗。在得知幻罗已被DOATEC改造后决心亲手结束父亲雷道的生命，去救回抚养自己长大的幻罗。因为身世不被公开，绫音从小就受到歧视。但她从小和霞还有疾风一起长大，对疾风非常爱慕，同时因为身份的差异对霞满是敌对态度。在片中，绫音的扮演者可不是个日本人，其外观和游戏中差距比较大，好在出场机会不是非常多，所以也不会让大家觉得太奇怪。不过片中的一段竹林大战却是绫音的重头戏，她冷酷的一面展露无疑。

在现实中无法追求完美——谈DOA角色

《DOA》系列中的女性角色都是拥有天使的面孔和魔鬼的身材，这样的极品美女在现实中是很难找到的。电影是真人演的，更现实一些，玩家们看到了这些面孔后可能会觉得无法接受，终归不是大片，忍忍也就是了。本来坂垣伴信设计的那些美女就不属于正常人的范畴。所以在本片宣布开拍的时候大家就应该做好这方面的心理准备。

本片中主要的角色有5名，而戏份较多的则只有3个，尽管3代里几乎所有的角色都登场了，但有的角色也就是露了一面，连台词都没有。例如：心意六合拳的宗师元福、善使太极拳的雷芳、截拳道高手李剑、阿拉伯雇佣兵里昂、职业杀手贝曼等等。而最主要则是霞、克里斯汀、蒂娜、绫音和海莲娜。在男性角色中，隼龙、扎克、巴斯算是比较重要的了。而就相似程度来看，男性角色普遍都比较好，而女性角色可能稍微地不尽人意。上面就是我们做的比较，让大家可以看个明白。

最早也就是雾幻天神流的16代目首领武雷，他是紫电和雷道的父亲，也就是疾风和霞的爷爷。后来紫电继承父业成为第17代目首领，并娶了菖蒲（Ayame）为妻。不知道是不是坂垣伴信的脑子有问题，在DOA的故事设定里，菖蒲9岁就生下了疾风，15岁生下了霞……后来又不幸被紫电的弟弟强暴而造就了绫音的悲惨童年。

电影版还是相对正常的，那些乱七八糟的都没有交代，只是讲述了霞出走后遭到追杀的情节。但后来霞、蒂娜、克里斯汀、海莲娜、绫音一起杀回雾幻天神流的片尾就有点匪夷所思了，难道霞彻底反叛了？而且疾风也不加以阻止？估计这个镜头只是为了好看，并没有什么实际意义，否则就和游戏的故事相差太远了。

关于隼龙

隼龙是继承了隼流忍术的超级忍者，几年前他所居住的村子遭到血腥洗劫，他只身报仇后和女友开了一家古董店，过着悠闲的生活。不过作为心存正义的战士，他并没有就此引退，而是不断与恶势力战斗，并且为了调查DOATEC组织而参加了DOA大赛，并取得了DOA2的冠军。隼龙和疾风是好朋友，受疾风之托去保护参加了DOA3的霞。

电影中的隼龙又是什么样子呢？可以说是让人大跌眼镜！首先外貌就差了点，隼龙怎么说也是个绝世高手，总得威武潇洒一些吧，真看不出来这个演员竟也是个武术世家。可电影里他却成了霞的部下，样子有点猥琐，完全像个奴仆。他似乎是奉了疾风的命令要保护霞，而且隼龙在电影中明显是喜欢霞，但又过于内敛不敢和她当面说明。

关于疾风

疾风是雾幻天神流的第18代目首领。在一次执行任务途中被DOATEC改造的雷道袭击身受重伤。他没有被克隆，但却因伤势太重而失去了记忆。后来在德国遇到了瞳（Hitomi），自己也改名为Ein，并在瞳的父亲所开设的空手道场里学成了空手道。离开后参加了DOA2大赛，直到被隼龙打败后才恢复了记忆，最终回到雾幻天神流，并下令追杀妹妹霞。

疾风这个角色有人说是按照坂垣伴信为原型制作的，不过这也只是传说，并不见得可信。电影中的疾风则要比游戏中的设定更加人性化一些，经历也稍微简单一些。首先他被DOATEC抓获的原因并没有说明，反正是遇到了强敌，不过他并没有失去记忆，而是被多诺文囚禁了起来用于实验。到了电影的结局时，他和绫音也算是有情人终成眷属，一个大团圆结局，也就更没有什么下令追杀霞的故事交待了。

关于电影和游戏

前面我们也说过了，电影相对于游戏来说更强调完整性，所以对原本故事的改变也是在所难免。从这部电影的整体的故事情节来说，基本上还是忠实地再现了DOA的游戏世界，只不过限于游戏本身的故事乏善可陈，所以本片的情节也缺少亮点，完全是靠动作以及角色来吸引人。 □文/小沛

电影概况 Summary

●英文片名：Dead or Alive ●中文片名：死或生 ●影片分类：动作片 ●影片产地：美国 ●制片公司：米高梅影片公司 ●出品年份：2006年 ●影片长度：87分钟 ●导演：元奎 ●主演：戴文青木/霞、莎拉·卡特/海莲娜、纳塔西娅·马尔丝/绫音、杰米·普莱斯利/蒂娜、荷莉·瓦伦斯/克里斯汀、布莱恩·怀特/扎克、倪星/疾风、Kane Kosugi/隼龙、凯文·纳什/巴斯、埃里克·罗伯茨/多诺文

秘技天地

随着圣诞商战的结束，游戏的发售又进入了一个平缓期，最近实在缺乏大作的刺激，不过之后这段时间里可以期待一下的作品还是不少的，特别是刚刚发售的《光明力量EXA》，作为“光明”系列的最新作，水准值得信赖。 □责/龙马



NDS 不可思议的迷宫风来西林DS
日版　秘技实用度：★★★★

●保留道具法

在本游戏里在“**フエイ**的最终问题”里可以得到大量高级装备道具，虽然可以得到但是在返回的路上却经常容易死掉，这里有个方法可以缩短返回的路程。

首先，先到要探索的迷宫里下到一定层数，具体到哪一层可以自己把握，之后故意死掉，之后会返回标题画面，这时选择等待救助之后再选择等待救助之中的冒险，这时会从仓库开始继续冒险，这时可以选择“**フエイ**的最终问题”，再在迷宫里不断地收集道具，只要到达之前死掉的那一层冒险就会强制结束，得到的道具也会得到保留。

这一技巧同样可以用在其他的迷宫里。

PS2 实况力量棒球13 决定版
日版　秘技实用度：★★★

●观看其他选手数据

在“**オリジナル**选手**を**见**る**”时顺序输入↑↑↓↓→←→←L1R1就可以观看其他选手的数据。

X360 蓝龙
日版　秘技实用度：★★★

●快速提升级别法

先乘坐飞空艇去南方一个只会遇到**ゴールデンウンチスネーク**的岛上，之后装备可以把**ウンチ**系敌人一击必杀的“**ウンチの**腕轮”，再装上必定会先制攻击的“**ヘルメスの靴**”，之后使用会让敌人自己追踪自己的**にんにく**（大蒜），这样的话只需要一直连点确认键就可以轻松连级了，如果有连发手柄的话可以直接去做其他的事情直到练到满意的级别为止。另外，如果装备上“黑带”的话还可以得到很多SP，而“王样**ゴースト**の冠”则可以得到大量的金钱。

Wii 死神Wii白刃闪光圆舞曲
日版　秘技实用度：★★★★

●隐藏任务

人物	出现方法
山本元柳斋重国	打通浮竹的街机模式
浮竹十四郎	打通享　S的街机模式
享乐春水	打通茶渡泰虎的街机模式
涅**マユリ**	打通石田雨龙的街机模式
绫濑川弓亲	打通斑目一角的街机模式
草鹿**やちる**	打通一角、弓亲、剑八3个人的街机模式
市丸**ギン**	打通**イヅル**和乱菊两个人的街机模式
东仙要	打通绘佐木、÷　村两个人的街机模式
蓝染物右介	打通**ギン**、东仙、**ウルキオラ**3个人的街机模式
ウルキオラ	打通**ギン**和东仙两个人的街机模式
グリムジョー	打通蓝染的街机模式

●隐藏服装

达成一定条件可以购买隐藏服装，具体条件如下：

角色	获得条件
一角	使用一角取得10次胜利
弓亲	使用弓亲取得10次胜利
恋次	使用恋次取得15次胜利
织姬	使用织姬取得5次胜利
ルキア	使用**ルキア**取得15次胜利
冬狮郎	使用冬狮郎取得15次胜利
乱菊	购入织姬　装后取得15次胜利
夜一	使用夜一取得15次胜利
柏　村	使用柏　村缺德15次胜利
浦原	把浦原商店的所有商品全部买下

PSP 合金装备 掌上行动
日版　秘技实用度：★★★★

●人物密码

在游戏里输入相应的密码就可以得到特定的人物而不需要到任务中去收集。

JUNKER	**カニンガム**
THE-L	**エルザ**
E.APPLE	**エヴァ**
!TRAUMER	**ガーコ**
ERBE	**ジーン**
Hunter-n	**ヌル**
R.R.R	**オセロット**
PM-EMS	**パラメディック**
LQ.N2	**パイソン**
IVN =RV	**ライコフ**
DARPA-1	**シギント**
SATURNV	**ソコロフ**
T.F-ACID	**テリコ**
PK +ESP	**ウルスラ**
MGA2VE	**ヴィーナス**
1+2-3	**ゼロ**

X360 超级机器人大战XO
日版　秘技实用度：★★★★

●隐藏机体入手法

アイナ

・在第15话的副任务“追击”里用**シロ**–说得**アイナ**（如果击落**ザンジバル**或者**ノリス**的话则无法说得）。

・把**アプサラス**Ⅱ作为捕获机体**アイナ**在20话时会被登录。

バ–ニイ

・第17话的副任务“**ポケットの**中**の**战争”里把**バ　ニイ**机体的所有部位全部破坏后用**クリス**说得。

・在20时会被登录。

フア和陆战型ジム

・第29话的副任务“死鬼对**の**魔**の**手”中在3PP以援军身份登场。

テキサスマック

・第32话的副任务“早乙女研究所**を**守**り**　**い****け**！”中在3PP以援军身份登场。

レイズナ–Mk–Ⅱ

・第34话“**グン?ジエム**队来袭”开始前**エイジ**的击坠数在25以上。

・会出现搭乘**レイズナ**　Mk–Ⅱ或强化型**レイズナ**　的选择，如果未达成条件的话则会直接搭乘强化型**レイズナ**–出战。

フオウ和リ・ガズイ

・第34话的副任务“重庆基地防卫线”中在3PP以援军身份登场。

ドラグ–ン

・完成两次第34话的副任务“重庆基地防卫线”后取得。

サザビ

・第39话的副任务“**ア・バオア・ク**　封锁指令”中在5回合以内达成作战目的。

プルツ–&クイン・マンサ&キュベレイMk–Ⅱ（プルツ–专用）

・第41话“站士、再**び**…”中用**プル**和**クイン・マンサ**进行战斗，之后会触发事件。

・之后使用**ジュド**–将**クイン・マンサ**的所有部位全部破坏后就可以进行说得。在破坏第一和第二个部位的时候都会发生事件。（之前可以用其他角色攻击，但是破坏的那一下必须由**ジュド**–来完成）

νガンダム

・完成第42话的副任务“袭击”后获得。



PS2 战国无双2 帝国
日版　秘技实用度：★★★

●波动无限放出法

要说的是这条秘技并没有什么太大的实用性，仅仅是拿来当作娱乐使用。

首先找到一个有高低差可以掉落的地点（推荐选择大阪的天守阁）。

之后发动无双乱舞，在发动无双乱舞的过程中让角色向有高低差的地方靠近，在最后发出波动的一瞬间让角色正好处在掉落处的边缘地带，这样角色就会在掉落和不掉落之间反复，这样波动也会不断放出，虽然无法移动，而且范围会比平时要小，但是只要保持这个位置则会一只放出冲击波。

NDS 火影忍者NARUTO忍列传
日版　秘技实用度：★★★

●隐藏角色出现

在“**フリ**—对战”中单人使用所有角色通关后鼬（**イタチ**）将会出现，使用鼬通关后将出现九尾鸣人，当可以使用九尾鸣人后再用佐助通关就会出现佐助的第二形态。

在**スト**—**リモ**—**ド**中以普通难度通关后则可以使用凯（**ガイ**），困难难度下则可以使用我爱罗。

NDS 我们的太阳DS
日版　秘技实用度：★★★★

●两个主人公转换属性法

本来游戏里两个主人公里强戈（**ジャンゴ**）无法使用暗属性的**ネロ**，而萨巴塔（**サバタ**）无法使用光属性的**オテンコ**，但是用下面这个方法就可以实现属性上的随意转换。

下面就以强戈为例解说一下所需要的操作步骤：

1.首先让萨巴塔装备上**ネロ**，并且把使用角色切换到萨巴塔上，强戈的状态无所谓。

2.交换角色，并且在交换的一瞬间按下SELECT+L，具体时机不太好描述，可以多试几次。需要注意的是要一直按住L。

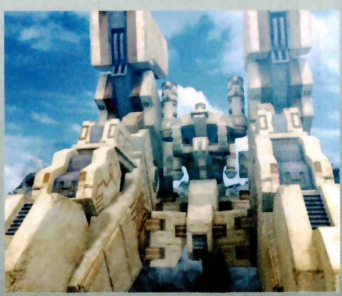
3.切换到强戈后左侧的精灵选择依然还是**ネロ**，而右侧的太阳铳在分身的状态。

4.改变一次太阳铳，这时再松开L，之后就可以使用暗属性了。

如果图像改变，但是攻击没有改变的话交换一下区域就会改变，使用萨巴塔时的操作也是类似的，如果想恢复原来状态的话只需要改变一下精灵兽。

●部分道具制作方法

道具	制作方法
ヨーグルト	气温在25到40度之间，湿度在60%到70%之间的状态让**ミルク**腐烂
フルーツヨーグルト	气温在25到40度之间，湿度在60%到70%之间的状态在道具画面里在**ミルク**的旁边放上任何一种水果
チョコバナナ	在**チョコレート**下面放上**ちからの**实，让**チョコレート**融化
デラックスチョコ	在物品画面里把**チョコレート**放在**チョコレート**上，让**チョコレート**融化
ミルクチョコ	在**チョコレート**下放上**ミルク**，让**チョコレート**融化
マジックバブル	气温在35度以上时让太阳**の**实腐烂
キュアバブル	风速在6m/s以上时让大地**の**实腐烂
干**し**肉	湿度在20%以下的状态时让**おいしい**肉腐烂
ミラクルキャンデー	气温在0度以下时让**マジカルドリンク**腐烂



地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘（收） 邮编：100011 咨询电话：010-64472187
电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

聘

职位：编辑
杂志：电软/掌机迷
工作地点：北京
男女不限

应聘要求：
1、精通日文（日语一级）
2、了解游戏历史及文化
3、有创意，有策划能力
4、文笔流畅，思想活跃
5、能加班熬夜打游戏

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带杂志样稿）发至应聘地址或电子邮箱。

聘

职位：美编
杂志：电软/掌机迷
工作地点：北京
男女不限

应聘要求：
1、熟练掌握苹果机，精通PS及Freehand
2、有至少一年杂志制作经验
3、了解书刊制作规程
4、可适应复杂的版面设计及制作
5、有过系统美术教育经历
6、能承受加班熬夜工作

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带杂志样稿）发至应聘地址或电子邮箱。

聘

职位：翻译
杂志：电软/掌机迷
工作地点：北京
男女不限

应聘要求：
1、精通日文（日语一级）
2、了解游戏历史及文化
3、翻译速度快，用词准确精道
4、文笔流畅，熟悉本刊行文风格
5、能够承受加班熬夜

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）发至应聘地址或电子邮箱。

聘

职位：视频编辑
杂志：电软/掌机迷
工作地点：北京
男女不限

应聘要求：
1、熟悉各种视频制作软件
2、精通3D动画制作
3、有视频制作经验，有独立创作作品
4、熟悉电子游戏及历史文化
5、有一定策划能力

应聘本职位请将个人简历（请使用正规简历，并在简历中详细注明自己擅长的领域）及相关展示能力的作品（视频作品请刻录成光盘寄至应聘地址）发至应聘地址或电子邮箱。



所有的游戏在掌上集结！——PSP常用模拟器介绍

作为一个喜欢怀旧的玩家，与各种模拟器打交道是家常便饭，不但家里的电脑上装满了各种主机的模拟器，就连玩XBOX的时候也是大部分时间都在用模拟器玩老游戏；出门在外时也想随身带上经典主机的游戏，而PSP无疑就是最佳的选择。最高333Mhz的CPU频率、相对较多的内存、外置记忆棒的存储空间，PSP可以说是便携式主机中最适合模拟器的平台，因此自PSP主机被破解能运行自制软件以后，就有大量的模拟器作者为PSP编写或者移植了各种主机的模拟器，让我们这些爱好者大呼过瘾。不瞒你说，我购买PSP主机就和XBOX一样，很重要的一个目的就是为了这些模拟器——曾经的经典游戏主机如今被浓缩在一台小小的掌机上，随时可以体验到曾经的感动，这已经足够让人兴奋了！

要运行模拟器，建议使用1.5版的PSP，如果是2.0～2.80版本的PSP，就需要使用eloader或者Homebrew Enabler一类的破解软件来运行模拟器，使用上比较不方便，而且兼容性也比1.5版PSP差，因此建议降级到1.5版本。而2.80以上版本的PSP还暂时无法运行自制软件。因为安装了2.71SE、3.02OE、3.03OE一类的自定义固件的PSP同样可以运行1.5版本的自制软件，所以也可以在1.5版的PSP上安装这些自定义固件（广告：安装和使用方法请参考前几期电软科普园地^_^）。好了，现在就给大家看看我的PSP上安装了哪些模拟器吧。

PSP FC模拟器 NesterJ

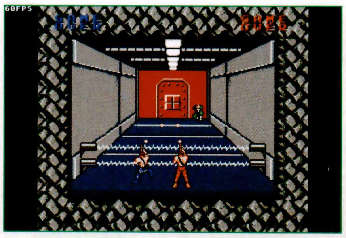
之所以把这台主机的模拟器放在第一，是因为它的经典程度毋庸置疑，是我首先会想到安装的模拟器。PSP上的FC模拟器有NesterJ和PSPFceUltra等，不过最好的还是要数NesterJ了，它是由PC版FC模拟器NNNesterJ为基础，并参考了Nester和NesterJ源代码而移植到PSP，目前最新版本为v1.20beta2。不但支持FC游戏的模拟，还支持FC DISK SYSTEM软盘游戏的模拟。最大的特色之一就是能使用PSP的无线联机功能进行FC游戏的2P双打，这样就可以像当年一般和朋友一起回味曾经的经典游戏了。

要使用NesterJ，首先我们需要从NesterJ的官方网站上下载最新的v1.20beta2版，下载之后将其解压缩，我们会得到一个1.0文件夹和一个1.5文件夹。对于1.5版PSP，我们只要把1.5文件夹中的文件拷贝到PSP记忆棒的\PSP\GAME\路径下就可以；而如果是安装了2.71SE等自定义固件的PSP，因为同时兼容1.0版和1.5版自制软件，因此使用哪个文件夹里面的文件都可以，建议将其拷贝到PSP记忆棒的\PSP\GAME150\路径下。然后我们再在PSP记忆棒上建立一个文件夹用于放置FC游戏的ROM，因为模拟器支持浏览记忆棒的任何目录，所以ROM文件夹建立在哪里都可以，不过为了方便管理，我通常在NesterJ所在目录下建立一个ROMS文件夹，并把ROM拷贝到这个文件夹中。模拟器支持ZIP压缩文件的读取，因此只可以直接拷贝FC游戏的ZIP压缩文件而无需解压缩。



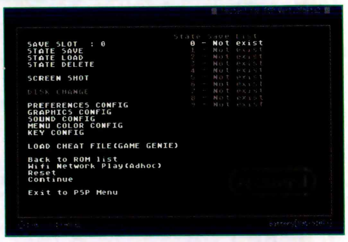
↑安装完成的NesterJ

安装完成以后，让我们运行它！在PSP界面的游戏一栏下找到NesterJ并运行，首先映入我们眼帘的就是一个简单朴素的游戏列表界面，这时候只需要浏览到我们放置FC游戏ROM所在的目录即可。用十字键上下移动光标选择想要运行的游戏，然后用圆圈键开始运行，经过非常短暂一瞬间的读取，FC游戏的画面就出现在我们面前。咦，这画面怎么这么小的？毕竟FC游戏的分辨率才256X244。现在我们可以把小模拟摇杆向右拉数次，来选择游戏的画面大小和比例，一共有GPU普通、GPU 4:3、GPU全屏、全屏、x1.5等显示方式供我们选择。其中带有GPU的显示方式运行速度较快，但是画面比较模糊，而不带GPU字样的显示方式比较锐利，但是在打开垂直同步时可能在222Mhz的CPU频率下会有跳桢现象。


↑NesterJ运行经典的《魂斗罗》

游戏的默认按键操作方式是，PSP的十字键对应FC手柄的十字键，X键和O键分别对应FC手柄的B和A，□键和三角键则分别是B和A的连发键，select和start则和FC手柄作用相同。在游戏中把小模拟摇杆向左拨，就会进入如下面的模拟器设置界面。在这里简单说一下这些选项的功能吧，从上到下分别是：（详细见本页右下方表格）

OK，FC模拟器介绍了这么多，相信大家使用起来已经没有什么问题了，那还等什么，赶快打开PSP，一边大叫



↑NesterJ的选项设置界面

"啊啊超级马里奥，啊啊魂斗罗，啊啊……"一边投入到曾经的那份激情中去吧！

PSP MD模拟器DGEN for PSP和PSPGenesis

MD作为SEGA最成功的家用主机，其上的《怒之铁拳》系列、《超级忍2》、《SONIC》这些带有浓厚SEGA硬派风格的游戏曾经一次又一次地吸引我拿起那个黑乎乎的手柄。入手了PSP以后自然不能错过PSP上的MD模拟器，而目前PSP上常用的MD模拟器包括DGEN for PSP以及PSPGenesis，两款都是相当出色的MD模拟器，难以取舍之下只好都安装了。

DGEN for PSP是由syn-z将电脑版DGen/SDL移植到PSP主机的一款MD模拟器，目前最新版本为06年8月26日更新的1.70版本，同NesterJ一样也支持两台PSP联机双人游戏。DGEN的安装方式和NesterJ基本相同，这里不再赘述。

运行DGEN以后出现的模拟器界面真是非常华丽，而且背景还会不断改变颜色，非常漂亮，看得出作者在界面上下了很多工夫。

在界面最上方的一排标签包括了模拟器的各种功能，可以用L、R键切换，分别是：

ROM LIST	游戏列表，运行游戏的地方。
STATE LIST	即时存档列表，用于保存和读取游戏的即时存档。
CHEAT LIST	开启作弊代码。
SETTINGS	模拟游戏的各种设定，包括PSP的CPU频率设置、跳帧设置、联机游戏、画面大小和比例设置、声音设置等。
KEY CONFIG	按键映射设置，其中可以打开或者关闭MD六键手柄。
SYSTEM	这里是针对模拟器界面的各种设置，可以按照自己的喜好对模拟器界面进行多项设置。

进模拟器后首先打开的就是游戏ROM LIST菜单，同NesterJ一样，只需要浏览到我们放置MD游戏ROM的文件夹就可以选择游戏运行。运行游戏的时候按L键即可返回

SAVE SLOT	现在选中的即时存档位置编号，一共有10个存档位置可以选择，用十字键左右方向进行选择。
STATE SAVE	保存即时存档到选中的即时存档位置。
STATE LOAD	从选中的即时存档位置取存档。
STATE DELETE	删除当前即时存档位置的存档。
SCREEN SHOT	保存当前游戏画面到PSP记忆棒的PHOTO目录下。
DISK CHANGE	在模拟FC软件时用于换盘。
PREFERENCES CONFIG	包含有NesterJ的综合设定，其中最常用的功能是CPU FREQUENCY，用于调节PSP的CPU速度。如果游戏有跳帧现象，就可以适当提高PSP的CPU速度。
GRAPHIC CONFIG	NesterJ的图像设置，里面可以打开黑白画面模式、选择调色板、选择画面大小和比例、打开垂直同步（即VSYN，如果不打开垂直同步在游戏画面移动的时候可能会出现撕裂的现象，而打开同步后可以解决问题，但是会降低运行速度。）
SOUND CONFIG	声音相关的选项，基本上不用改。
MENU COLOR CONFIG	调节菜单的颜色等。
KEY CONFIG	修改PSP手柄对应FC手柄的按键映射设置。
LOAD CHEAT FILE（GAME GENIE）	读取GAME GENIE格式（本模拟器专用）的金手指文件来修改游戏。
Back to ROM list	返回游戏选择列表。
Wifi Network Play(Adhoc)	用于联机游戏。
Reset	重启游戏。
Continue	返回并继续游戏。
Exit to PSP Menu	退出模拟器回到PSP系统界面。

模拟器的界面，然后可以更换游戏或者修改运行游戏时的设置选项。


↑运行MD经典《超级忍2》效果完美

DGEN在将PSP的CPU频率调节到333Mhz以后，能够几乎全速模拟MD游戏，并且声音效果也毫无瑕疵，整体来说给人印象非常不错。

然后再让我们来看看PSPGenesis。PSPGenesis是由电脑上的MD模拟器generator移植而来，目前最新版本为0.18c版，作者是Sougen。它的安装方法与前两个模拟器类似，甚至界面布局方式也和DGEN异曲同工。但是界面比起DGEN来说就要简陋多了，可更改的设置选项也比DGEN少。不过得益于generator优秀的兼容性，PSPGenesis能运行90%以上的MD游戏，甚至能运行部分DGEN所不支持的游戏。PSPGenesis在运行游戏时按select键就可以返回模拟器界面，再按一次可以返回游戏。

PSP SFC模拟器 SNES9xTYL

相信SFC曾经是许多人的最爱，因为其上的优秀RPG、SLG游戏非常丰富，而对我这样的动作游戏爱好者来说，上面同样有马里奥、银河战士等大作百玩不厌。要在PSP上重温这些经典SFC游戏，就需要用到SFC模拟器SNES9xTYL了。

看名称就可以知道，SNES9xTYL是移植自电脑上著名的SFC模拟器Snes9x，作者是yoyofr和laxer3a，目前最新版本为0.4.2me。和NesterJ与DGEN相同，SNES9xTYL同样支持联机游戏。当我们运行SNES9xTYL 0.4.2me，首先出现的是一段带有强烈任天堂味道的“片头动画”（汗），然后就会进入游戏ROM选择界面。在这个界面找到我们拷贝的SFC游戏ROM按圆圈键即可开始运行。


↑功能繁杂的界面

GAME	在这里可以更换运行的游戏、重启游戏、退出模拟器等。
LOAD/SAVE	用于保存和读取游戏的即时存档。
CONTROLS	更改模拟器的按键设置。
VIDEO	图像设置，在这里可以修改游戏画面的比例、调节跳帧、更改垂直同步等。
SOUND	在这里可以开启和关闭游戏的声音、以及修改声音输出采样频率等。
MISC	其他选项，包括更改PSP的CPU频率、截取游戏画面等。
CHEATS	作弊功能，支持RAM code、Game Genie、Pro Action Replay、GoldFinger这四种格式的作弊码。
ABOUT	模拟器的相关说明。

游戏中同时按下L+R可以打开模拟器的设置界面，这里的功能各种各样，相当丰富。（详细见本页左下方表格）

SNES9xTYL在将PSP的CPU频率调节到333Mhz下运行马里奥等动作游戏能达到全速，运行电精、马里奥赛车等部分游戏的速度还是比较慢，而玩RPG或者SLG一类游戏则基本上没有问题。


↑全速模拟马里奥世界

PSP GBA模拟器 gpsp

GBA主机和卡带都借人了，但是又想玩GBA怎么办？虽然可以用电脑上的GBA模拟器，但却失去了便携的意义，掌机游戏当然要在掌机上玩了。PSP上的GBA模拟器有pspvba、PSPGBA等，但是它们的运行速度都不尽人意。而gameplaySP（简称gpsp）的出现让所有人都惊艳了一次。gpsp目前最新版本是0.9版，通过对每个GBA游戏的运行参数单独做优化，使得gpsp能全速运行很多GBA游戏。由于内存的限制，gpsp前几个版本只能运行16M以下的游戏，而在0.8版的时候作者Exophase为模拟器增加了分卷读取和缓存机制，正式支持了32M的游戏（32M的游戏不能ZIP压缩）。

在用同样的方法安装好gpsp之后，我们还需要上网搜索一个GBA主机的BIOS文件，命名为gba_bios.bin放到模拟器程序的目录（不带%的）。然后就可以运行gpsp了，这时会看到一个非常简陋的蓝色界面。界面右侧用于切换目录，在这里打开存放有GBA游戏ROM的目录后，然后在左侧选择这个目录下的GBA游戏按圆圈键开始运行。

在游戏中按下三角键就进入了模拟器的设置界面。其中的选项由上至下分别是：

Graphics and Sound options	里面包含了调节画面比例、画面柔化过滤、跳帧设置、开启/关闭声音、声音缓存等设置选项。
Load state from slot	从选择的即时存档位置中读取游戏存档，可以使用十字键左右方向更换当前的存档位置。
Save state to slot	保存即时存档到当前选择的存档位置。
Savestate options	即时存档的相关设置。
Configure gamepad input	修改按键设置。
Configure analog input	修改模拟摇杆的设置，包括对应方向和灵敏度等。
Cheats and Miscellaneous options	使用作弊代码、以及调节CPU频率等功能。
Load new game	更换游戏。
Restart game	重启游戏。
Return to game	返回当前游戏。
Exit gpSP	退出模拟器。

国内的玩家还为gpsp制作了汉化的修改版本gpSP0.9cn，喜欢使用中文界面软件的玩家可以使用这个版本。在PSP的大屏幕上玩GBA游戏，也是别有一番风味^^。



↑gpsp的设置界面

PSP 街机模拟器CPS1PSP、CPS2PSP、MVSPSP

街机厅是曾经带给我无数回忆的地方，最爱超爽快街机游戏的我自然不能放过PSP上的街机模拟器。谈到街机模拟器大家也许会立刻想到电脑上的街机模拟器无冕之王MAME，PSP上自然也有MAME的移植版，例如MAMEPSP、MAME4ALL PSP等。但是MAME一向以不惜牺牲速度也要达到精确模拟的宗旨而著称，在CPU频率最高只有333Mhz的PSP上运行起来速度上无法让人满意。因此我在PSP上安装的街机模拟器有由NJ开发的CPS1模拟器CPS1PSP、CPS2模拟器CPS2PSP，以及NEOGEO模拟器MVSPSP。虽然这三款模拟器也是以MAME的源代码为基础，但是在NJ不断的努力优化下，它们所运行的游戏均达到了全速。因为它们的出色模拟效果和频繁的更新频率而在玩家之间受到很大的关注。


↑随时都能玩KOF97

目前CPS1PSP和CPS2PSP的最新版本是1.66，MVSPSP的最新版本是1.63，另外它们又都分为核心模式版（Kernel Mode version）和普通版，推荐使用核心模式版，比较节省内存。安装方法照旧，然后就是安装游戏ROM了，它们对应的ROM都是官方MAME的版本，所以需要使用官方MAME标准的ROM。对于CPS1PSP，只需要将ROM拷贝到模拟器程序所在目录（不带%）下的ROMS文件夹中就可以了。对于CPS2PSP和MVSPSP，由于PSP内存的限制，我们还需要将ROM转换一下才可以运行。在CPS2PSP和MVSPSP的压缩包中都有一个converter文件夹，这就是转换所使用的程序，将这个文件夹解压出来，然后分别把要转换的游戏ROM拖放到romcnv_cps2.exe或romcnv_mvs.exe上就会开始转换的过程，转换完成后会在converter文件夹下的cache文件夹中生成该游戏对应的cache文件，将其拷贝到记忆棒上模拟器所在目录下的cache文件夹中，同时把该游戏ROM也拷贝到模拟器程序所在目录下的ROMS文件夹中。对于MVSPSP，我们还需要把NEOGEO基板的BIOS文件neogeo.zip放到ROMS文件夹中，这样就完成了ROM的安装过程。

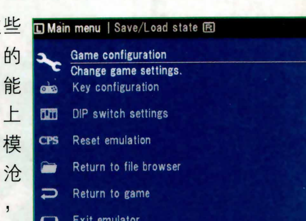
安装完成后让我们运行模拟器，模拟器会直接把ROMS文件夹下面的游戏ROM列出来，选择运行即可。来看看运行效果，不论是CPS1PSP模拟CPS1基板的游戏，还是CPS2PSP模拟CPS2的游戏，又或者MVSPSP模拟NEOGEO的游戏，运行得都非常流畅。CPS2PSP甚至还支持最新发布了XOR文件的CPS2上最后一个游戏《至尊街头霸王》。只要想到能随时随地练习街霸、KOF中的连续技就让人兴奋。


↑CPS2上的最后一个游戏：至尊街头霸王

在游戏中同时按select和start就可以进入模拟器的菜单，三个模拟器的菜单界面几乎一模一样。这个界面上包含了修改设置、更换游戏、重启游戏、退出模拟器等功能，在这个界面按R键则会打开即时存档的界面。

PSP 官方PS模拟器

PSP上的非官方PS模拟器有PSPSOne、PSX-P等，尽管作者们一直在努力改进模拟效果，但是它们的运行速度始终不能让人满意。而要说到PSP上最优秀的PS模拟器，当然要数最近炒得火热的SONY官方PS模拟器了，不论运行速度、模拟效果、存档都几乎完美。全靠Dark_AleX的3.02OE、3.03OE自定义固件对官方PS模拟器的完美破解，使我们可以在PSP上回味PS上那数之不尽的经典游戏。关于这款PS模拟器的使用方法，大家可以参考07年第3期电软。



以上这些常用必备的模拟器只能算是PSP上各种各样模拟器中的沧海一粟，PSP主机上还有GB/GBC模拟器、WSC模拟器、PCE模拟器、MSX模拟器、NEOGEO CD模拟器、ATARI模拟器、DOS模拟器，以及各种老式PC的模拟器等等，这是一个空前繁荣的世界！在玩腻了PSP上那些游戏大作之后，回过头品味一番现在看起来可能算是非常简陋的游戏，可算是一种带有怀旧气息的调剂。也许只有通过这些模拟器，才能实现SONY的那句豪言壮语：所有的游戏在这里集结！　□文：XBOX天空 HK$

离歌



写这段话的时候又是一夜没睡，我现在脑子发飘，处于一种脚踏浮云的状态。身体照常在行动，但精神却似乎已脱离了躯壳，飘在脑后的某个高度俯视着这一切，包括自己。我突然觉得这样挺好——我这辈子还没见过几次自己的后脑勺儿呢。

这次没睡基本不是因为失眠，而是我实实在在痛痛快快地打了一宿游戏，好久没这么疯狂过了。

这期的主题，是背影。看见的是身后，追逐的是前方。 □唯夜

空间逼仄出租屋中漂浮着沉默的气味，这气味附着在吱呀作响的薄木板床上，附着在摇摇将垮的书柜上，附着在二十一寸的二手彩色电视机上，附着在我那台垂垂老矣的PS2上……总之，这令人尴尬的气味无处不在，它充塞了整个房间，像一张巨大的网一般包住了其中的人，让我们无处可逃。

我和陆辰就这样注视着窗外纷繁飘扬着的雪花，彻底地静默着。这真是奇怪，离别的时间转瞬将至，TIME TO SAY GOODBYE，然而我们却谁也不想说话。不过这样也好，正所谓此处无声胜有声。

说起雪，今年的雪真像是发了疯，仅仅是初冬的光景，纷纷扬扬的雪花便已然如同吃了摇头丸一般，夜以继日地骚扰着整个城市。往往一场雪还没有完全逝去，另一场雪就又亢奋地飘了起来。也许该说点儿什么了吧——站在窗台边的我如是想到，然而尚未等我在脑中组织好语言，像只死狗一般斜靠在人造革沙发上的陆辰却率先开了口。他轻叹了一口气，而后风平浪静地开口道："曾几何时，我也是一个理想主义的新鲜桔子，然而现在，我已经慢慢被生活榨干了。"

夜色，仿佛一个游荡在恋人们四周的聪明乞丐，总是会出现得无比及时。在黑暗中，我和陆辰彻底隐藏了各自心中的脆弱与孤单，我们开始追忆起过去一年里的种种似水年华。在回忆的过程中，陆辰故意把那些苦难说得云淡风轻。我知道，他是想可以淡漠这些并不愉快的经历，然而从我这个倾听者的角度来看，这些苦难即使再轻，但也都是生命中无法承受的轻。

陆辰离去的时间终于还是来到了，他拖着一只巨大的旅行箱慢慢走出了房间。我知道，在那个旅行箱里，除了成堆的脏衣服之外，还有一大片支离破碎的梦想。看似平等的生存规律轻易地碾碎了一个人的理想，这究竟是优胜劣汰还是所谓的残酷？算了算了，反正陆辰都是一个要滚蛋的人了，再来矫情这个还有什么意思呢？我望着陆辰颓唐离开的背影，突然想起了他曾经对我说过的一句话："日子真是难过，但日子总是还得过。"

一年之前，我和陆辰合租下了这套两居室的住宅，并一厢情愿地把这里当作了我们梦想茁壮成长的摇篮。在这里说明一下，我和陆辰都是疯狂的游戏爱好者，只不过我爱的是电视游戏，他爱的是电脑游戏而已。我的理想是当一名游戏杂志的编辑，我觉得这个职业可以让自己终日流连于文字与游戏之间——文学我所欲也，游戏亦我所欲也，因而游戏编辑这个职业便让我无限向往。我从家里搬来了一台PS2和一台中古的笔记本电脑，一边游戏一边写作，期望有一天能够凭借自己的文笔，最终得以挤进某家游戏报刊的编辑部之中。而至于陆辰，他的理想则相对要更加飘渺一些——陆老兄对魔兽争霸这款竞技游戏的爱已经到了矢志不渝、无以复加的地步，因而他的毕生理想就是要成为一个大名鼎鼎的魔兽职业玩家，并在未来的某一天里能够东渡高丽，在WCG（全称为World Cyber Games，世界电子竞技大赛）的决赛中力克世界上的各路魔兽好手，并最终捧起象征着荣誉的金杯，同时体味到矗立于世界之巅时的狂喜滋味。

于是我们都在为各自的理想奋斗着，我躲在我的房间里夜以继日地打游戏写稿子，而他也窝在他的房间里昏天黑地打着魔兽。总之，我们彼此之间总在忙着自己的事情。这样一来，我们虽然终日生活在同一个屋檐下，然而相互沟通的机会却也是少之又少，大家鸡犬相闻，似乎老死了都不会往来。不过话又说回来，正所谓怀念不如相见，我与陆辰毕竟是低头不见抬头见的两个人，时间一久也便自然培养出了友谊。在我们成为朋友之后，每每我有大面额的稿费汇来的时候，我都会请他到小区门口的"XX家常菜"去吃上一顿便饭。京酱肉丝、咕老肉外加两小瓶牛栏山，之于我们这两个一穷二白的外地盲流来说，这也马马虎虎能算是一顿腐败的盛宴了。举杯邀明月，对影成三人，这样的场景甚是美妙，倘若能再有一个姑娘与我们促膝长谈的话，那便是恍若天堂了——酒过三旬之后，陆辰曾多次委婉地表达出了他想找一个姑娘促膝长谈的邪恶想法，我笑他痴人说梦，两个没车没房的穷鬼有又何德何能去找姑娘？陆辰听完后只是微微一笑，那笑容中似乎包含着一丝不易觉察的尴尬。

后来，在一次深夜对谈中，陆辰提到了他曾经的一段青涩往事。他说在一年以前，在他老家的那座城市里，他曾经不可救药地爱上过一个姑娘。然而正在二人两情相悦之时，姑娘的母亲却突然冒出头来，上演了一出棒打鸳鸯的好戏。至于姑娘他妈拆散二人的理由，自然是因为陆辰的潦倒。于是说着说着，忧伤就浮了上来，陆辰叹了一口气，而后一拍大腿吼道："都去他大爷的吧，不管这些破事儿了，还是今朝有酒今朝醉吧！"说完之后站起身，径直奔往小区门口的小超市去买啤酒，燕京纯生，一买就是一箱。

那一夜，陆辰终究还是醉了。他歪歪扭扭地站起身来，踉跄着打算走回自己的房间，然而却一次又一次摔倒在地。我本想对其伸出援手，然而过度的酒精也已经让我孱弱得手不能缚鸡，因而面对着一个横卧在地上近两百斤的肥硕身躯，我自然也是无能为力。于是只得挣扎着爬到身旁的破沙发上，自顾睡起觉来。

然而在那个群星灿烂的夜晚，我却始终无法入眠——整整一夜，陆辰都躺在客厅的地板上不停地呓语着。他没有任何的疲倦，只是在不停地说着，那似乎是一些酒话，但仔细听来却又好像是梦话，这让我无法分辨。他说要奋起，自己要当世界冠军、我真的很喜欢杨XX、有钱就是爹、生活真他妈扯淡……曾经有人说过，在深夜听一个人梦呓一般说话类似于解剖活人，不是谁都受得了的。

醉就痛痛快快地醉一场，不过在酒醒之后，大家又要开始为了生活而苦恼。我凭借着断断续续的一些稿费，尚且还能在这座城市中苟延残喘下来，然而陆辰却完全不能行——即便他处处省吃俭用（你甚至说他吝啬也不为过），然而由于没有任何的收入，他从家中顺来的小一万块钱还是没过多久便见了底儿。这世上无数的理想主义者们一再强调，金钱是粪土，金钱是狗娘，然而我们的生活一旦没有了粪土与狗娘，便会面临无以为继的窘境。而这，便是这个世界的幽默之处。

话说那一夜，我正在奋起挑灯夜战，烟蒂灭了再点，咖啡没了再续。沉静的夜色在窗外诱惑着我，然而我却只能无动于衷。我的双手放在键盘上，绞尽脑汁地推敲着接下来的字句，不过令人感到忧伤的是，这一切都没有用，我的思路正处于一个无以为继的窘境之中，丝毫找不到一丝头绪。正当我低头烦恼之时，陆辰洪亮的声音从客厅传了过来，他说："老风，夜色如此美妙，何不结伴出游？"

于是我们便游，由于没有暂住证，因而我们即便是游也不敢游得太远。二人沿着小区中的一条小路作折返运动，来来回回溜达了三遍之后，陆辰突然抬头仰望星空，优雅地叹息一声后说道："我想，这天上的每一颗星星，也许都代表了人的一个梦想吧。"我闻言先是一愣，随后微笑着对曰："行啊老陆，没想到你丫骨子里都透着诗意啊。依我看，你丫比我更适合当文学青年，我看好你哦。"

幸运的是，在不久之后，属于陆辰的星星便突然璀璨地亮了起来。有一天，他从外面游荡归来后便径直来到我的房间，兴奋地满脸通红，反反复复地张了半天嘴，就是说不出一句话来。"是不是老家的那个漂亮姑娘给你丫写信啦？"我笑着问，他使劲地摇了摇头，而后又踟蹰了半天，这才结结巴巴地告诉我说一个刚组建的职业战队打算将他收至麾下，战队免费提供训练场所，并且负责每一名队员的一日三餐，试用期工资一个月三百——虽然三百块钱这样一个数字确实是不值一提，然而达成理想而得到的快乐，又岂能是金钱所能衡量的？

于是从那之后，陆辰便开始了自己早出晚归的生活。鸡叫便出，鬼叫方归——且说黎明破晓，我还在床上睡回笼觉的时候，他便在袖珍客厅中高喊一句："老风，我去训练了！"而后便匆匆甩门而去；到了夜深人静，当我关掉电脑准备与周公老爷相会的时候，他才乐颠颠地从训练场上归来，一个夸张的笑容在脸上怒放着，幸福之情溢于言表。

现在想想，陆辰整整积攒了一年的喜悦与笑容，似乎都在那一个月里完全用光了。

这世上最为残忍的事情，并不是所谓的什么我在你面前你却看不见这种扯淡的破事儿。而是在远处为一个人燃起希望灯火之后，又很轻描淡写地将它扑灭。从幸福的天堂一脚踏空摔进绝望的地狱，这样的经历，很苦，真的很苦。

总之，一个月之后，陆辰加入的那个战队便解散了。理由很是简单，战队的老板并不是一个玩家，在他的眼

中，只有剩余价值才是真实存在的，至于那些轻如鸿毛的梦想，则根本不在他的考虑范围之内。一个组建了一个月有余，只消耗成本但却没有创造出任何利润的战队，在老板眼中自然也就成了一条发了霉的鸡肋。赋闲归来的陆辰显得无比愤怒，他似乎把平生所学过的所有脏话都送给了那个没有丝毫发展眼光的原战队老板，而我能做的，也仅仅只有倾听而已。

生活在低处，理想便被迫要向现实让路。为了能让自己继续在这座城市里苟活下来，陆辰便动了外出打工的念头，大概是打算先挣出一笔活命钱之后再继续他的梦想罢。然而天不遂人愿，陆辰终日挤在人才市场中晃晃悠悠，可到头来还是找不到一份合适的工作。眼见他一天天地消瘦下去，我不禁也有了卖掉自己的PS2来帮他度过难关的想法。然而正当我准备化意愿为行动的时候，陆辰突然喜滋滋地宣布道，他找到了一份令自己相当满意的工作——在我们小区旁边一家中等规模的网吧中谋得了一个网管职位，过上了打打游戏便能拿钱的幸福生活。于是乎，开心的笑容又一次浮现在了他的脸上，他原本以为这样的日子会持续很久，然而不幸的是，幽默的生活又一次戏弄了他。

陆辰几乎已经忘记了自己将那个西装胖子按在地上痛打的原因，在警笛的呼啸和胖子的哀号声中，他恍惚记得事情的经过仿佛是这样的——那个浑身酒气的西装胖子因为气愤而用力地砸起了键盘，他走过去劝阻，但胖子却叫嚣着让他滚蛋，大喊着你丫一穷网管还敢管老子？然后他看到那个胖子从口袋里掏出一把纸币扔向了他，嘴里高喊着这点钱买他妈一百个键盘都够了，你丫赶紧给老子滚！

善良的网吧老板把陆辰从拘留所里赎了出来，在打车回网吧的路上，网吧老板诚恳地对他说道：“只要你愿意，你可以继续在我这里干下去。”陆辰迟疑了一下，先是犹豫着点了点头，而后又坚定地摇了摇头。

再度赋闲的陆辰明显地消沉下去了，空间逼仄的出租屋中再也听不到他敲击键盘与鼠标的声音，一切都安静得可怕。也许真的没有办法了，后朋克乐队PK14在歌曲《她丢失了信仰》中大声地唱道：“她丢失了信仰，她感到紧张，鲜花在她的头脑中开放，她丢失了信仰。”而在另一首唤作《蓝色的月亮》的歌曲中，他们则这样吼道：“我准备好了，我准备好了，让我烂掉吧！”

不过幸好，陆辰并没有选择破罐破摔，听任自己在这个小出租屋中烂掉。他在痛苦地抉择了一番之后，终于决定放弃自己这个四处碰壁的梦想，他决定返回自己的故乡，找上一份安稳的工作，而后娶上一个善良贤惠的姑娘，平平淡淡地过完这一辈子。波澜不惊，泯然众人。

人生就是这样，我们注定会遇到一些人，然而同时也会离开一些人，或是被一些人离开。而这一切都是命中注定的，无论我们是不是愿意，要不要挽留。那一天，陆辰对我说他大概是该走了，我感到有些难过。更让我没有想到的是，他说要走的时候，一下子就走了。

陆辰走后，整个屋子顿时空落了很多。仅靠稿费生活的我能力有限，根本无法供起两个房间的租金。走投无路的情况下，我便拜托房东为我再找来一人合租此处，于是在几天之后，房东便领来了一个与我年龄相仿的小伙子。小伙子对我说他叫方骥，是一个骨灰级的摇滚爱好者，他来这座城市的目的，就是能够找到几个志同道合的朋友，而后组建一支伟大的摇滚乐队。

方骥在说这些话的时候，双眼之中始终闪动着一道叫做希望的光芒。一年以前，这样的光芒也曾出现在陆辰的眼中，而现在，那一道璀璨的光芒，想必也已被尘土湮没了罢。

但愿，这样忧伤的历史，永远都不要再度重演。 □文/风印





我受够了勇士击败大魔王的剧情。

为什么只有勇士才可以有志同道合的好友？为什么只有勇士身边总有美人相伴？为什么只有勇士才能有愿为他死的女孩？为什么只有勇士才能在地图上跑来跑去游览大好河山？为什么只有勇士可以挂一身奇珍异宝神兵利器？为什么只有勇士可以受万人敬仰？为什么只有勇士可以武艺高强？为什么只有勇士可以风靡万千少女成为偶像？

那么退一万步来讲，看看我的手下——

有无口无心无表情，没有感性没有思想不用思考为什么的骷髅和腐烂泛青的尸体。有身体强壮、脑袋狭小，只会张个大嘴流口水然后被主角华丽地踩在金质鞋底之下的异形。除此之外，还有八条舌头的野兽、头脑痴呆的炮灰……当然，还有各种性格乖戾古怪的问题儿童……

我这里是收容所，将社会上的不良人员集合在一起。我给他们地方睡，给他们东西吃，给他们恋爱谈。是我给了他们生活，是我让他们找回了生命的意义，是我稳定了社会治安让人民的生活不再消极——而这就是我被反复屠杀的理由？

难道是因为我破坏世界和平？

拜托，我完全没有感觉到所谓破坏的快感。我名下的一切行动无不是极少数唯恐天下不乱的“智囊”策划的，同时还未经我的批准。我知道自己管教不力给大家带来了很多麻烦，但我只想找回至少属于自己的尊严。

勇士们一次又一次地以各种方式对我进行虐杀，什么用最初级武器、什么最速、什么最低等级、什么无伤害……在我一次次狂笑着放出足以炸掉半个山头的火球时，我的心却在滴血！不是因为我的“必杀”从没起过作用，不是因为我身上的衣服总被剥光，不是因为等待了十几二十多个小时却不能走出房间一步，不是因为我手下多么无能连个村里的小孩乙也做不掉……是死亡啊，死亡！

“死一次不可怕。毫不犹豫、日以继夜，以绝对华丽或是十分变态的方式死了又死、死了再死，死到反胃还要死——这才是最可怕的。”

我不为我们的出身感到可悲，也不为我们的人生感到无奈，更不会为我们的结局感到愤慨。人嘛，总是有不得不做的事情。但在这里，我谨代表我所有的同志，高声喝问：“你们还给不给我们选择死亡的权利？”

人无法选择开始，但要有勇气走到最后一步。

我现在唯一的勇气就是找根儿绳子，把自己吊在最不起眼的树上。还有，下次开机后千万别来找我。

我不是一个认命的人，不然我就不会为了那么多“无聊”的理由，不厌其烦地复活或者降临到这个“和平”的大陆上。但不得不承认，强大如我也有不能改变的东西。

那么，在这无法改变之事的基础上，我想与各位坐下来，心平气和地谈一谈。

1、我希望给予我以及我的同志符合国际人道主义的待遇。

我不要求别的，只是不要将我们视作理应被屠的无生命物体。坐在我身边的骷髅同志有一个习惯，就是在非工作日，对着夕阳，用手帕抹眼眶……说实话，我们比所谓的“被恶势力所害”的人民甲乙丙丁还可怜。除了在死亡问题上我们买错了现实与地狱间的无限往返票（还是加急特快）外，我们同样无法获得他们之后所谓的安宁与和平。悲哀！

2、我希望能尊重我们的感情。

不要以为我们的存在感是多么地薄弱，在你们看不到的地方，我们也有自己的故事。难道你们不知道身体的残疾和身世的可怜到底对我们有多大的伤害吗？那些所谓的勇士们啊，把他们的痛苦无限放大也抵不过我们中一人的万万分之一啊！请看我身边的恶魔甲：他还为人的时候，从小丧夫丧母、中年丧妻、老来丧子，终于忍无可忍自杀，却不幸被判加入我方，然后被主人公在5级的时候一木剑捅死。然后是堕天使乙：他本职是为世人带去幸福，但不幸被世人的贪婪所染，之后他开始思考自己生存的意义，并想辞职不干，谁曾想当初雇他的上帝在合同上做手脚，把定期合同改为终身有效，还给他本人加上永生的认证，这样便招来他曾经的同志与老板的仇视和敌对，使其落得被判无期徒刑的地步。而像他们这样有脸蛋有本事的人还好，还有那么多有残疾的、没能力的同志，他们丢掉了荣誉失去了爱人永世不得超生……谁为他们想过？请记住，我们都曾是，并且现在还是一个个活生生的生命。

3、请为我们提供义务教育。

没文化真可怕。从一个专业恐怖分子的角度来看，我的同志们，甚至包括我本人，都缺少最起码的生活常识。其实在勇者的成长道路上，我们有无数次大好的、或者几乎可以说是完美的机会将这一最大威胁除掉，但我们这些“精英”分子又毫无悬念地让这些机会反复从手边溜掉。这完全是出自教育的失败，可以说我们根本是死在自己手上的啊！而且，在忙于烧杀抢掠、四处破坏，以及到处收容边缘人士的过程中，我们完全没有精力，也没有能力建立完善的教育制度——希望在这一点上能得到大家的援手。

感叹世界的不公平是无谓的，我们在这次的会面之后还要赶回工作岗位，继续为勇者的成长奉献自己的青春与生命。对于勇者与我们之间那种如同浮云与淤泥的关系，还有一辈子逃不出的经验、装备、金钱的怪圈……等等一系列细节问题，希望我们以后还有机会商讨。

最后再提个小小的要求：我希望能够看到——哪怕是一部——有关我们真实生活的作品。生活太苦，我们想说得太多。

在此，我谨代表死神、德古拉伯爵、刑天、蚩尤、织田信长、八岐大蛇、九尾等等等等无数有名字或没有名字的同志们，表达我们对新生活的希望：

“我们相信，明天，一定会更好！”

□文/不明

郑重向您承诺:更高星级认证;更多购物保障

商家信誉星级鉴定说明

①新加入商家起始信誉等级为3星。 ②完成相应义务后，商家在本版信誉等级会逐渐增长,每增加到5颗星，信誉级别会升级到“花”级。 ③完成“五花”级信誉度后的商家，将成长为钻石级商家。 ④每接到消费者一个认证投诉，并未能及时处理,商家信誉将降低一级。 ⑤连续3个月接到有效投诉或单月超过一定有效投诉后，将在一定时间内取消此商家广告刊登资格。 ⑥商家一旦被降级或者取消广告刊登资格，将在下期杂志中进行声明。

游戏市场价格广告版

本版广告联系电话:010-64472920

鉴于市场局势错综复杂，时讯变化迅速，因此本版广告信息可能与玩家实地购买情形略有出入，请各位希望购物的玩家具体电话垂询各店。本版时讯有效期截止至2007年2月15日。

广告阅读图例

价格
(单位:元)
调查地点
商家信誉等级

本版仅提供信息参考，请玩家购物前做好询问工作，避免购物过程中出现差错。一旦玩家在与本版刊登价格信息游戏店进行交易时,发生被欺骗的事情，请将您的被欺事实以书面形式递交电玩通广告部。

■投诉方法：北京安外邮局75信箱 ■邮编：100011(请在信封注明“广告投诉”)

■投诉所需准备材料包括：1、个人的具体资料,包括姓名、地址、邮编和联系电话联系方式。2、由卖店开具的购买凭证，邮购者请将汇款单据保存好（需将复印件交予广告部）。



PS2 7万系列		PSP		NDS	XBOX360	小神游SP	NDS LITE	XBOX
1200 上海报价	1180 皇金荣新蜂	1390 普通 (1.5版) 北京鼎好	1390 普通 1580 豪华 南京阿童木	850 北京鼎好	2600 山东报价	680 北京报价	1080 武汉夏源	1400 北京报价
1100 北京鼎好	1160 山东报价	1480 普通 1650 豪华 上海报价	1420 普通 1600 豪华 山东报价	850 山东报价	2550 皇金荣新蜂	680 上海报价	1180 上海报价	1400 上海报价
1180 广州报价	1200 成都报价	1450 普通 山东报价	1400 普通 广州报价	880 广州报价	2650 上海报价	680 广州报价	1180 山东报价	1400 广州报价



M3 LITE	2G记忆棒	SC震动卡	家用机软件	PS2手柄	掌机软件
390 北京报价	230 北京报价	190 北京报价	主营各种正版软件10元至千元可以旧换新 皇金荣新蜂	120 北京报价	NDS DQM 330元 北京报价
390 上海报价	220 上海报价	190 上海报价	360 蓝龙 380 元 北京报价	120 上海报价	NDS DQM 320元 上海报价
390 广州报价	220 广州报价	190 广州报价	360 蓝龙 380 元 上海报价	120 广州报价	NDS DQM 330元 广州报价

广告招商

本版广告现对外广泛招租。凡经营电视游戏及掌上游戏主机、配件、游戏软件等相关产品的商家，均可来电咨询广告刊登业务。本刊广告遵循诚信原则，有意刊登广告的商家请准备好营业执照和法人代表身份证的复印件，以备本刊索取，用于规范双方的责任和义务，保证双方的利益。有意者请致电：010-64472920或手机：13810579231 乔先生

北京皇金荣新蜂电玩 www.newbeegame.com

★PSⅡ3-5系全新标配1450-2550元 ★PSⅡ7系豪华套装：双震动手柄+电源+AV线+S端子线+分量线（高清）+支架+8M记忆卡（原装黑金钢）+游戏（自选）+全兼容直读 1200元

★PSP豪华超值套装：双锂电池+座充＋线控耳机+挂绳+USB 线+ PSP包+屏幕贴+2G记忆棒（包含游戏） 1980元 (1.5版，既可玩正版，也可玩下载游戏，一机双用。本店现有PSP ROM1000余种，现有促销活动：另加380元可更换为4G记忆棒外加正版游戏一款)

★Wii主机配件均有现货，各版本PS3推出豪华套装，欢迎来电垂询。

★NDSL日版、港版、彩版、美版全新标配1050-1260元 ★XBOX360各版本全新标配2550~2750元 ★GBASP 神游豪华行货加亮版 650元 ★NDS Lite套机：锂电+双触笔+烧录卡+1G储存卡+贴膜+读卡器 1600元（有烧录卡下载ROM一千余种） ★以上机种均有限定版全新标配1080~2800

★各种烧录卡、记忆棒均有现货 ★本店大量收购PS主机

★本店主营原装主机、正版软件、原装配件 ★另有多年经典收藏限定主机、配件、最新正版软件，详情请致电：64060834或84039110。

★总店/邮购地址：北京市东城区鼓楼东大街271号★电话010—84039110

★邮购电话：64060834 ★传真：64068644 ★邮编100009 ★收款人/户名：李君轶

★银行汇款：工行：9558800200108274461 ★鼓楼店：北京市鼓楼东大街282号

★电话010—64028308 ★中关村店：中关村一号海龙大厦六层 Y610 ★电话：82660038

★本店承接各种主机维修、PSP升降级、刷机、NDSL刷机等业务，欢迎广大玩家来电垂询。

北京鼎好信诚游戏精品店

本店精修各种游戏机，欢迎来电垂询。
本店与电软合作网上商城，网址：www.vgame.cn

本店郑重承诺，所售商品均系原装正货。让您在本公司购物省心、放心、安心。

★20GB版PS3：含全部原装配件 4200元 ★Wii：含全部原装配件和游戏，欢迎电询。

★PSⅡ超薄7万系列套机：双震动手柄+电源+AV线+完美直读+支架+8M记忆卡+S端子线+游戏：1200元 喜讯：所有PSP均可降为1.5版，欢迎来电垂询

★PSP豪华版主机1.5版，可玩下载游戏：原锂电池+电源+耳机+线控+挂绳+包+2GB记忆棒+贴膜+游戏：1750元 ★NDSL：原装锂电+电源+挂绳+触笔 1050元

★XBOX360：无线手柄+电源+D端子+耳机+遥控器+20G硬盘 2650元

★GBASP主机：原锂电池+电源+GBA卡 520元 ★NDS下载游戏百种 60元

★加亮版神游GBASP 原装锂电池+电源+GBA卡 650元

★NDSL套机：锂电+电源+双触笔+烧录卡+1G储存卡+贴膜 1550元

★NDS主机套机：原锂电池+电源+双触摸笔+挂绳：850元

★PSP引导盘 80元（可引导游戏） ★PSP经典游戏光盘（23张）：140元（包括***种以上游戏）PSP经典高清电影光盘（50张）：220元 ★PSP最新下载游戏15张（包含所有最新游戏）：90元 ★PSP经典韩剧，包括十余部连续剧 80元

★二手PSⅡ主机：振动手柄+完美直读+游戏；700元（八成新以上）

★本店高价回收各类二手游戏主机 ★各色PSP（蓝、白、粉、黑），均有现货，欢迎电询。★本店推出代客刻盘服务，现有PSP电影、动画、电视剧、mp3、游戏等娱乐内容，品种齐全，可随意搭配，价格电询。

★电话 010-63274599 ★邮编 100053 ★本店地址：广安门桥南西二环附路100米路西椿树馆站金工宏洋大厦B座5层502C ★乘车路线：5路、122路、49路、410路椿树馆站下（本公司有具体商品目录欢迎索取） ★邮购地址：北京市广安门邮局100053信箱001分箱 ★收款人：鼎好信诚公司

武汉夏源电玩

提供psp系统软件下载服务，长年经营各类正版软件

本店荣获武汉市消协颁发的“诚信、健康、维权示范单位”称号。并于即日起接受办理各种商品的日本代购服务。

★QQ：85960888 ★网址：www.027xy.cn ★电话：027—82774106

★邮编：430015 ★地址：湖北省武汉市汉口前进五路中心电脑广场1楼A12号

★本店开通网上购物，网址：www.51e3.com，欢迎大家光临选购。

南京阿童木电玩专卖

本公司创立于1988年，18年经营已成为集自有产权店面、自主电玩市场、商贸一体的实体公司。质量第一，信誉为本，薄利多销，货真价实。

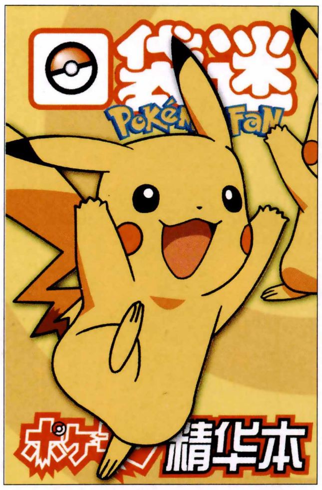
★PSP 1.5版：1360元 豪华：1540 NDSL：1150元 PS2 7万系：980元
XB360主机：2580元 ★60GB版PS3：含全部原装配件 4800元

★总部/邮购地址：鼓楼中央路37号（联通大厦对面厚载巷路口） ★邮购电话：025-83373658、83975006 ★分部：阿童木大富豪电玩城（由本公司招商管理） 自营柜：周先生 ★招商管理电话：83975006 ★王天智 总经理

★收款人：王天智 ★邮编：210008 本公司高薪招管理、营销、维修人员。

次世代传媒联盟 最新邮购资讯

电子游戏软件、电玩新势力、动感新势力、掌机迷、SO COOL、TOYS



《口袋迷》的新春大礼！400页超豪华内容配置——特别奉献100页全新文章，篇篇精彩，值得一读再读；300页经典文章彻底修订，新加入大量资料补充，附赠精华版光盘！

口袋迷精华本(1—5)

■定价：24.80元　　2月底出版



冬季流行趋势大解析，引领街头时尚潮流，几百件休闲运动产品，全世界潮流资讯大集合个性品味，穿扮教战，朔造全新时代弄潮儿。

SO COOL 2007年第(2)期

■定价：15元　　1月26日出版



玩具拜年，新春贺岁。全面KERORO军曹商品玩具大集合！敢达模型测评报告，创意源于生活香港Toy2R总裁专访，最新经典系列/钛合金变形金刚，EX合金三一小队、麦法军武系列第4弹，圣斗士鳞衣神话来袭！

TOYS(11)

■定价：9.80元　　1月26日出版



广大玩家期待已久的《标准掌机典藏》2006版终于来了！完全收集今年最新最热门的掌机游戏信息及攻略，并详细分解两大热门掌机的硬件及周边，值得收藏！

06年标准掌机典藏

■定价：24元　　接受邮购



生活中需要哪些掌机游戏陪伴？专题特辑伴您享受游戏人生；用PSP回顾PS辉煌，大作阵营带您重回梦幻时代；新锐专题详细介绍知名掌机游戏商，DQM完全研究，详细非常。

掌机迷72期

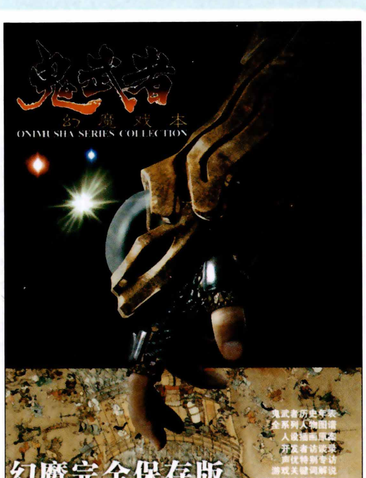
■定价：5.80元　　1月28日出版



石田彰挚爱收藏的手链可开启金属匣，可存放挚爱照片。设计及工艺制作都要求极高，邮购另赠特别限量版光盘。

石田彰挚爱收藏

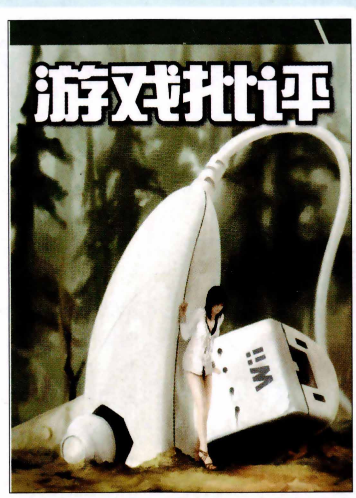
■定价：48元　　接受邮购



集人气最高的《鬼武者》系列之精华，融合全系列的人物插画设定、故事年表、开发者访谈、未公开原画、剧情解读等，还有精彩DVD附送，值得收藏。

鬼武者 幻魔戏本

■定价：19.80元　　接受邮购



三大特辑——回顾中国官方游戏的风雨历程，讲述校园游戏中的多彩故事，剖析国内独特而深奥的网游市场。全彩印刷，附赠精美游戏音乐CD。

游戏批评06秋季号

■定价：12元　　接受邮购

电子游戏软件

2007年第1～4期	9.80元

动感新势力

27～29、38～48期	9.80元
47、48期DVD豪华版(其它已售完)	15.00元

电子天下·掌机迷

第51～72期	5.80元

SO COOL(搜酷)

创刊秋季、冬季、2006年1～12期(4期已售完)	15元
2007年1～2期	15元

TOYS(酷玩意)

第1～11期(5期已售完)	9.80元

口袋迷精华本(1—5)(新)	24.80元
06年标准掌机典藏	24元
游戏批评06春、夏、秋季号	12元
鬼武者 幻魔戏本	19.80元
石田彰挚爱收藏	48元

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取



光明传说超越了时代界限 天下命运在你的掌握之中

《光明力量》系列新作EXA终于登场！本作是基于《光明之魂》和《光明力量NEO》发展而来的动作RPG作品，在强调冒险的同时融合了大量MMORPG的要素，使这部游戏看起来更像一款网游。不过SEGA的实力毕竟非同寻常，加上卡通渲染的3DCG过场以及众多声优的加盟，这部作品绝对不可忽视！□文/猴子

PS2	本刊译名：光明力量EXA			CERO B
	SEGA	6800日元	2007.1.18	
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	111KB

基本操作（本攻略以TYPE 1为准）

○键	决定/调查	R1	固定位置
×键	退出/攻击	L2	全地图显示
△键	魔法使用	R2	NPC待机指示
□键	道具使用	L3（左摇杆）	控制角色移动
十字键上/下	切换魔法	R3（按下）	传送回到主城
十字键左/右	切换道具	START	主菜单开启
L1	扩大地图雷达	SELECT	当前区域敌人情报

关于战斗

在游戏中，玩家只能操作男女主角两个人。其他的角色作为NPC，可以和主人公一起战斗。在战斗的时候按×键即可攻击敌人。按住×键的话可以蓄力，蓄满之后放开×键可以发动威力较大的攻击。在连续攻击之后蓄力，主人公头上会出现“！”的标记。这时在放出攻击时再按×键，蓄满之后可以发动威力更大的必杀，这时会消耗一定量的MP。在对付强大的敌人时，要活用这样的攻击。此外武器还分单手和双手两种，双手武器在提高攻击力的同时要消耗更多的发动时间，所以使用哪种武器要看玩家自己的选择。有的地方封印着巨大的怪物，打开之后可以与之战斗，获胜之后得到“奥义の证”或其他好的道具。

个人能力的提升

在主城ジオフォート的强化机能启动之后，就可以在这里提升个人的能力了。强化能力根据Power Art（パワーアート）的不同，可以提升主人公的HP、MP、攻击、防御、魔法等各个方面的能力。在许多地方有登载Power Art的石板，在调查这些石板之后，可以追加新的Power Art。提升能力必须消费秘银（ミスリル），除了在冒险的时候打倒敌人或者破坏水晶得到之外，多余的装备也可以在这里溶解，提炼成秘银。



←如果不及时提升自己能力的话游戏就无法进行。

获得的装备与道具



←打装备是游戏的重要部分。

在冒险过程中打倒敌人或者打烂箱子罐子之类的东西，可以随机地得到金钱、秘银和装备、道具。另外宝箱中也有装备和道具存在。大部分装备上带有问号，必须拿给商人鉴定之后才能使用。这些装备一般附加了一些属性，质量往往比从商人那里买的要好，如果有多余装备的话，也可以卖给商人换钱。

设施部件解说

エナジー炉：ジオフォート主城的核心部分。等级提升之后，要塞的耐久力会上升，其他设施的改造上限也会上升。

カノン炮：会放出强大的冲击波，可以将敌人瞬间秒杀。除此之外，在冒险的过程中有一些地方的障碍用通常攻击无法破坏，所以需要用大炮来开路。使用的时候按住△键，确定发炮范围，之后松开，几秒钟之后炮击就会开始。在一次发炮之后需要过一段时间才能再开炮。

バリア：实际上是为ジオフォート城防提供防御力的主要设备。当敌人攻击水晶的时候，魔法障壁会在最大限度上减少敌人的伤害。到了后期，该设备是强化工作中最首要的要素。

训练所：在假想空间中创造的迷宫。主人公在这里可以练级，提高自己的等级水平。随着这一设施等级的提升，玩家可以进入迷宫中更深的地方进行训练。如果担心在外面冒险的时候打不过敌人，就先在这里好好练一练吧。



←改造各个部分使城堡坚固。

ロボット工场：这里可以生产各种机器人。在防卫战的时候，这些机器人可以充当防卫的助手。

©2006 SEGA Enterprise, co. ltd. All Rights Reserved.

设施强化

强化设施的各个部件，使城堡变得坚固，里面的设备的功能也被强化。提高设施登记需要消费核心金属（**コアメタル**），这种稀有的道具除了在战斗中获得之外，有时也可以从商人的妹妹那里买到，一枚需要10000G。

基地ジオフォート与防卫战

在游戏中，主人公拥有圣剑之后，获得了圣剑城堡**ジオフォート**的使用权。这里是玩家冒险的大本营，里面有各种设施，随着剧情的推进，这些设施的功能将逐渐恢复。玩家除了在这里回复、记录以及储存道具之外，这里的各种设施都有不同的功能。在上层的主控制台（**コントロールパネル**）可以进行操作。其中主要包括的功能在下面有详细的介绍。另外因为在游戏的进程中经常会有敌人来进攻城堡，所以玩家要时不时地进行防卫作战。防卫战的目的是保护基地外围的水晶（**フォトンコンバーター**）不被敌人破坏，而敌人的攻击力随着剧情的推进越来越强，如果不对设施进行强化的话，水晶会在瞬间被敌人破坏。所以平时对基地的修修补补是不可缺少的。



←城堡有四个方向需要防御。

设施强化及生产线

机器人生产数量一览

LV	最大出击数	最大强化等级
1	1	2
2	2	3
3	3	4
4	4	5
5	5	6
6	6	7
7	7	8
8	8	9
9	9	10

※注：首先改造本体才能改造机器人。

机器人生产情况一览

LV	名称	价格	强化费
1	防御型D-00	2000	2000
1	防御型D-01	4000	2000
1	防御型D-02	6000	2000
1	防御型D-03	8000	2000
2	攻击型A-00	10000	5000
3	攻击型A-01	15000	6000
4	攻击型A-02	20000	7000
5	攻击型A-03	25000	8000
6	攻击型A-04	30000	9000
7	特殊型S-00	100000	50000

设施改造所需コアメタル个数

设施	Lv0	Lv 1	Lv 2	Lv 3	Lv 4	Lv 5	Lv 6	Lv 7	Lv 8	Lv 9
エナジ—炉	–	1	2	3	4	5	6	7	8	9
カノン炮	–	1	1	1	1	2	2	2	2	2
バリア	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2
训练所	1	1	–	–	–	–	–	–	–	–
ロボット工场	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2

※注：设施的改造在游戏的进程中虽然是必要的，但是改造的时间并不一定。一般地，先改造本体，再优先改造防护罩，然后才是其他的设备。

新时代光明力量的继承者在迷宫中冒险
高自由度的游戏特征吸引无数新的玩家



第一章 圣剑シャイニングフォース

イルネードの森・入口

●与**イノブタ**战斗，利用蓄力攻击将其打倒

●前往右边**イル村**的迹地

イル村の迹地

●与**メーベル**对话之后从右边出村

イル村的迹地・高台

●得到**臭み消しのハーブ**

●回到**イル村**的迹地，与**メーベル**对话

●前往**イル村**的迹地・高台之后，与在那里的**シリル**对话

●从**ヒカネ**那里可以得到**いやしの水**(绿)×3

イルゴニア溪谷・西

●基本训练包括蓄力攻击、特殊攻击

●到前面追赶**ガドフォール**、**メーベル**

●向内前进，与**シリル**对话

●与**シリル**对话之后，改为操作**シリル**

イルゴニア溪谷・东

●继续前进，合流后进入洞窟

ファーイル古道

●**トウマ**、**メーベル**、**ガドフォール**为一组，继续前进

●与**ジェネレイト**战斗

●在壁画前发生剧情

●与**ジェネレイト**战斗

●在谜の小部屋调查圣剑，剧情后进入第2章

第二章 魔导の城

ジオフォート

●在制御**ルーム**与**ゼナス**对话

●从廊下第2出口传送出去

●在**イルゴニア**溪谷・中央台地用剑攻击岩石，得到第2**フォトンコンバーター**

●在制御**ルーム**与**ゼナス**对话，之后可以使用转送**システム**、**アートシステム**

●通过转送**システム**前往**ラクトン**村

注意：

这里将成为主人公一行冒险的据点。仓库里可以装下多余的道具。

アートシステム需要消费**ミスリル**，提升主人公的能力。

使用**キュアメタル**可以回复**フォトンコンバーター**的耐久度，用**コアメタル**可以对**ジオフォート**进行强化。

ラクトン村

●向东前进，到达**ラクトン**高原

ラクトン高原

●防卫战发生

防卫战(**イルゴニア**溪谷・中央台地)

●与**オークバルガー**(大)战斗

敌人会集中力量攻击防御水晶，这时敌人的攻击力还比较弱，无视他们，集中破坏产生敌人的3个**ジェネレイト**，之后全灭敌人，打倒BOSS之后获得胜利。

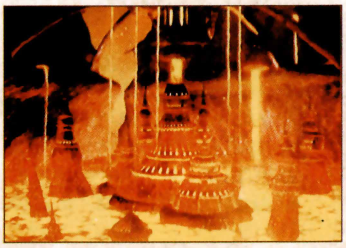
●回到冒险部分，从中央的洞窟可以进入**エンシェントアリーナ**(斗技场)

注意：

在破邪**へ**の道前面，会出现强大的**サイクロプス**（独眼巨人）。在和它作战的时候要注意活用女神**の**泉的回复功能。

●商人**ボルネ**等人来到**ジオフォート**，可以在这里购物和鉴定道具。

●从**ギルナ**那里可以用10000金币买到**コアメタル**（选择"秘密の话を闻く"，以后每章可以买一个）



●之后可以带信回到**ラクトン**村，到锻冶屋**ガンテツ**那里可以得到"古の剑"。之后再回到**ラクトン**村，调查传送点右边祭坛，会发现古代的剑士**アバロン**，按照他的要求，在各地帮他找回他的身体的各个部分，再由主角独自去找**アバロン**，他就可以成为同伴。他的身体部件可以在以下地点找到：

アバロンの胴体	古代**ルーン**神殿
アバロンの右腕	**ゴランゴラン**洞1F
アバロンの左腕	从**パオラプール**洞穴到漆黑之祭坛的路上
アバロンの右足	旧**ノスワルド**城迹圆庭
アバロンの左足	**フィアガルムふもと**
アバロンの右もも	**グラジウム**矿山东边的屋里
アバロンの左もも	**グンデストル**洞穴里

エンシェントアリーナ

●得到5个漆黑の印

●使用漆黑の印打开门之后继续前进

●将敌人全灭后，进入地下2层

●与**マスターハーピィ**战斗

●胜利后，通过转送**ゲート**回到入口，到达**ラクトン**村

ラクトン村

●与恶魔战斗

注意：

首先将西边田地里的**ナーガ**、**サキュバス**打倒，之后与**フイリップ**、**ソルジャーウルフ**(大)战斗。胜利之后回到**ジオフォート**，进入第3章。

第三章 新たなる仲间

ジオフォート

●在制御**ルーム**与**ゼナス**对话

●得到**コアメタル**

●再次与**ゼナス**对话，选择"**ババンと凄いの**"

●从廊下**の**2番出口到达**イルゴニア**溪谷・中央台地，一直向西前进

イルゴニア溪谷・西

●接到通信之后朝山坡上前进

●再往前走，防卫战发生

防卫战(**イルゴニア**溪谷・中央台地)

●在BOSS出现之前，要在水晶附近死守。之后打倒出现的BOSS（**ソウルチーラー**），获得胜利。

注意：

打开封印**の**石后打倒里面的怪物，得到奥义**を**证，在**パワーアート**中，可以设定装备品的奥义。

イルゴニア溪谷・西

●从现在开始，按下R3可以立刻回到基地**ジオフォート**に内部

●回到**ジオフォート**，遇到**アミタリリ**和**ファークリン**

●利用**リターンシステム**，传送到**イルゴニア**溪谷・西

●进入**イル村**的迹地，回到**イルネードの森・入口**，一直来到**イルネードの森・北**

●在**イル村**的迹地，调查那里的转送**ゲート**，之后就可以利用它传送回基地

イルゴニア溪谷・北

●有一只野猪在睡觉，打倒它之后可以获得**コアメタル**。但是实力不够的话就不要去惹它。

●**ランブール**古坟、**パオラ**草原方面的敌人十分强大，现在没有去那里的必要。只要一直前往**イルネードの森・南**就可以了。

イルネードの森・南

●按动开关，打开栅栏

●发现**エンシェントアリーナ**（人豚の古战场）

イルネードの森・洞窟

●与大量的**イノブタ**战斗

●得到**ブラックメタル**之后，按R3回到**ジオフォート**

●在操纵台上使用**ブラックメタル**，启动**カノン**炮

●**アミタリリ**、**ファークリン**成为同伴，进入第4章

第四章 この世を統べる者たち

ジオフォート

●通过转送ゲート来到イル村の迹地

●イルゴニア溪谷・西からナーダの关所，剧情出现后，防卫战发生

防卫战(イルゴニア溪谷・中央台地)

此次前来袭击的多是龙系怪物，首先要将水晶附近的敌人全部消灭，之后将敌人的首领ドラゴット打倒，就算胜利。

ナーダの关所

●沿着台阶一直前进，到达ナーダ湖畔

イルゴニア溪谷・ナーダ湖畔

●打倒封印の石中的サイクロプス(大)，得到コアメタル

ゴランゴラン洞・1F

●按下开关，打开下面的栅栏

●防卫战发生

●打倒スチールゴーレム，打开栅栏

●前往イルゴニア溪谷・北

●再次发生防卫战（破坏ノスワルド军大炮台后胜利）

イルゴニア溪谷・北

●カノン炮准备完毕，可以使用

●用カノン炮（△）将障碍物全部破坏

●与フィリップ及其部下战斗

●与ドゥーガ战斗

●利用转送ゲート回到ジオフォート，剧情之后进入第5章

注意：

利用カノン炮可以将敌人和通常武器不能破坏的障碍物打碎。但是在屋内不能使用，但是一次发炮之后需要再过一段时间才能再次发射，所以要慎重使用。

第五章 悲しき兽人

ジオフォート

●ガドフォール加入队伍

●利用转送ゲート来到帝国军假设营地点的入口イルゴニア溪谷・北

●继续向北前进，到达ゴランゴラン洞・2F

ゴランゴラン洞・2F

●防卫战发生

防卫战(ジオフォート・地下洞窟)

●从廊下4番出口到达ジオフォート・地下洞窟

●先将前面水晶周围的敌人打倒

●与スケルキング战斗后胜利



●将ジェネレータ破坏，打开栅栏，来到ゴランゴラン盆地

ゴランゴラン盆地

●将敌人全灭后，打开门来到キャントール村

キャントール村

●前往キャントール雪原

キャントール雪原

●发现エンシェントアリーナ（亡灵の古战场）

●将隐形的モンスタージェネレーター打倒

●与サムライ（大）战斗

旧ノスワルド城迹・园庭

●将庭院里的石像破坏，引燃里面石像的灯火（右边3个，左边2个）

从最前面的横道进入庭园中央，石像灯台变成アイスゴーレム，连续打败4个这样的怪物

●在门前与アイスゴーレム战斗

●得到グリーンメタル

●回到ジオフォート，与ゼナス对话后用グリーンメタル将控制台强化

●防卫战发生

防卫战(ジオフォート・神殿迹)

从廊下1番出口出去，到达ジオフォート・神殿迹，将ジェネレイト（大）破坏后胜利。

●前往ツングラ冰原

ツングラ冰原

●操作开关，障壁消失

●打倒里面的敌人，打开栅栏，操作里面的开关，继续前进

●里面还有几个开关，打开之后进入内部

●将敌人打倒，墙壁打开

●与ドゥーガ战斗

●战斗之后ガドフォール离开パーティから外れる

●与ガドフォール对话，回到ジオフォール，进入第6章

第六章 冰解

ジオフォート

●在居住区，让トウマ与ガドフォール对话，得到方天戟

●在居住区，让シリル与アミタリリ对话，得到パワーアート：无尽の精神力Lv1

●在居住区，让シリルがファークリン对话，得到パワーアート：光の魔法力Lv1

●通过转送ゲート到イル村の迹地

●从イルネードの森・入口进入イルネードの森・北，向东南方向前进，到达パオラ草原・北

パオラ草原・北

●发现エンシェントアリーナ（人狼の古战场）

●前往パオラ草原・北西

パオラ草原・北西

●向西前进，前往パオラ草原・西

パオラ草原・西

●与サイクロプス（大）战斗

●发现エンシェントアリーナ（巨人の古战场）

●与サイクロプス（大）战斗后，打开栅栏

●前往パオラブール洞穴



注意：

从パオラブール洞穴可以向西南方向前进，沿着破邪への道可以到达パオラの草原・西・地下水道，用カノン炮破坏墙壁，可以前往パオラ草原・西・洞窟。

パオラブール洞穴

●与レスヴァンパイア战斗

●将敌人全灭，可以打开漆黑の祭坛的门，里面有好道具。

●打开开关，破坏洞里的石像



●前往パオラブール山道

パオラブール山道

●与ハーピィハンター（大）、サンダーバード（大）战斗

●防卫战发生（从这章开始最好先强化一下基地的防御能力）

防卫战(ジオフォート・地下洞窟)

从4番出口到达ジオフォート・地下洞窟，与ヴァルキリー战斗。首先将水晶附近的敌人打倒，再集中攻击ヴァルキリー。

●回到冒险，向西前进，到ランブール古坟

ランブール古坟

●调查西北的一处墓穴，敌人出现。打倒他们之后古坟上会有宝箱出现（？火龙の呼吸）

●沿着破邪の道前进，到ランブール古坟・地下道

●走出ランブール古坟・地下道，发现エンシェントアリーナ(雷鸣の古战场)

●防卫战发生（以后与先前相同或差不多的战斗不再赘述）

●进入古坟之后，栅栏下降，打倒敌人之后前进，与ライフドレイナー战斗（得到コアメタル）

●从ランブール古坟・地下遗迹の南的入口进入，破坏里面所有的石像后，与スケルキング战斗，胜利后所有栅栏消失

●从ランブール古坟・地下遗迹の西的入口进入，一直向东走出去，到达古坟的顶部

●使用IDキー，开门之后来到ランブール古坟・地下顶上

ランブール古坟・地下　上

●将障碍物破坏后，与ヴァンパイア战斗

●胜利之后得到ブルーメタル

●按R3，回到ジオフォート

ジオフォート

●在外面的阳台上与シリル对话

●回到控制室，与ゼナス对话

●从廊下向左边前进，通过圣剑の间，在阳台上与シリル对话

●进入第7章

第七章 战士の复活

ジオフォート

●ドゥーガ成为同伴，强制加入队伍

●在居住区让トウマ与ドゥーガ对话，得到パワーアート：急所攻击力Lv1

●在居住区让シリル与アミタリリ对话，得到パワーアート：无尽の精神力Lv2

●在居住区让シリル与ファークリン对话，得到パワーアート：光の魔法力Lv2

●在居住区让シリル与メーベル对话，得到ガードボウガン

●通过转送ゲート前往イル村の迹地

●通过转送ゲート前往キャントール村

●与兵士对话，进入キャントール雪洞

キャントール雪洞

●与フリーズドラゴン战斗

●前往ラスカ雪原

ラスカ雪原

●将西北的冰块用カノン炮破坏，得到ミスリルを入手

●发现エンシェントアリーナ（冰结の古战场）

●将敌人打倒，栅栏消失

●前往グラジウム矿山

グラジウム矿山

●与フリーズドラゴン战斗

●向北前进，到达北の矿山采石场

北の矿山采石场

●防卫战发生（ジオフォート・地下洞窟）

●前往グラジウム矿山・内部

グラジウム矿山・内部

●与ジェネレイト战斗

●与ジルコンロータス战斗（得到奥义の证）

●与フィリップ对话，发生剧情

●沿路来到牢中，与ヨーゼフ对话，发生剧情

●与ヨーゼフ对话，自动回到キャントール村

●回到ジオフォート后，发生剧情

●与アミタリリ对话后，前往阳台，发生剧情，进入第8章

第八章 シリルの真实

ジオフォート

●在廊下与シリル、メーベル对话

●在制御ルーム与ドゥーガ对话

●在机关ブロック与ファークリン、アミタリリ、ガドフォール对话

●从廊下出来之后，追着シリル到西边塔的屋上，与她对话

●从廊下北侧的门里进入异空间・メタル坑道

●在居住区让シリル与アミタリリ对话，得到パワーアート：无尽の精神力Lv3

异空间・メタル坑道

●B1F～B4F：沿着魔方阵进入下面各层

●B5F：与オークスレイブ（大）战斗

●B6F～B9F：沿着魔方阵进入下面各层

●B10F：与ボルカノンデーモン战斗

●得到シルバーメタル

●回到ジオフォート，进入第9章

第九章 二人の绊

ジオフォート

●现在可以改变城堡的模式

●在控制台将城堡改变成炮击模式

●在居住区让トウマ与ガドフォール对话，得到ドラゴンバスター

●在居住区让トウマ与ガリュウ对话，得到コアメタル

●在居住区让シリル与ファークリン对话，得到パワーアート：光の魔法力Lv3

在西边的塔上与シリル对话

●从1番出口前往ジオフォート・神殿迹，一直向东走，来到イスゴニア溪谷・东

イスゴニア溪谷・东

●用カノン炮将障碍物破坏，可以到达ファルイール古道

●进入ルーンの参道

ルーンの参道

●前往古代ルーン神殿

古代ルーン神殿

●防卫战发生(ジオフォート・神殿迹)

●一直向东走，过桥之后来到クラナップ岛

クラナップ u

●外面的城墙需要用カノン炮破坏

●与ブレイズドラゴン战斗

バルカン砂漠・西

●发现エンシェントアリーナ（冲击の古战场）

●走过湖边，与メデューサ（大）、デビルサン（大）战斗(得到コアメタル)

●将炮台破坏され，回到ジオフォート，发生剧情

●在西边的塔上与シリル对话

●进入第10章

第十章 过去からの呼び声

ジオフォート

●在机关ブロック发生剧情

●回到制御室，发生剧情

●在居住区让シリル与メーベル对话，得到エリアルボウガン

●在居住区让シリル与アミタリリ对话，得到パワーアート：无尽の精神力Lv4

●在居住区让トウマ与ドゥーガ对话，得到パワーアート：急所攻击力Lv2

●利用转送ゲート前往キャントール村→キャントール雪洞→ラスカ雪原→グラジウム矿山

グラジウム矿山

●用カノン炮将障碍物破坏

●发现エンシェントアリーナ（吸血の古战场）

●向东に前进，到达ラスカ雪原

ラスカ雪原

●前往ラスカ雪原・东の谷

ラスカ雪原・东の谷

●使用カノン炮，将路上的障碍物破坏（一共2次）

●到达シードラ湖

シードラ湖

●发现エンシェントアリーナ（梦魔の古战场）

●防卫战发生

防卫战(ジオフォート・圆形舞台)

从3番出口前往ジオフォート・圆形舞台。首先收拾掉周围的敌人，之后破坏ノスワルド军大炮台(得到キュアメタル)

●回到冒险中，前往シードラ大雪山

シードラ大雪山

●发现エンシェントアリーナ（骸骨の古战场）

●在古代遗迹・入口前与フリーズドラゴン×2战斗

●进入古代遗迹・入口

古代遗迹・入口

●前往古代遗迹・B1阶

古代遗迹・B1阶

●调查地上的机器人，它会将门打开

●防卫战发生（ジオフォート・神殿迹）

●在传送点前得到コアメタル

●与レギオンマザー战斗（得到コアメタル）

●前往B2阶

古代遗迹・B2阶

●与ヴァルキリー战斗

●调查アダム，剧情发生之后回到ジオフォート

ジオフォート

●アダム成为同伴

●在机关ブロック与アダム对话，得到いやしの水（绿）

●在居住区，让シリル与ファークリン对话，得到パワーアート：光の魔法力Lv4を入手

●在西の塔与ラグナダームIII世对话

●再次与ラグナダームIII世对话

●从廊下出去之后，发生剧情，进入第11章

第十一章 别离

ジオフォート

●操作シリル,前往バルカン砂漠・东

●通过转送ゲート到达バルカン砂漠・西的冲击の古战场，之后进入バルカン砂漠・东

バルカン砂漠・东

●在门前发生剧情，アミタリリ与看门人对话，之后开门

●镜头自动转到マグマプリズン・B3トウマ一侧

●让トウマ走到火墙炎附近，与リームシアン对话，发生剧情

●回到シリル一侧，来到フィアガルム山・ふもと

フィアガルム山・ふもと

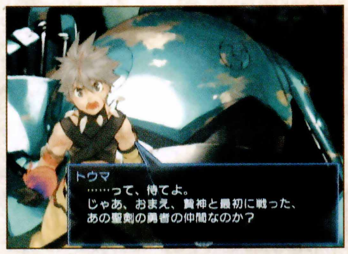
●进入マグマプリズン・B1

●进入之前，在传送点附近可以找到アバロンの左足

マグマプリズン・B1

●进入マグマプリズン・B2之后，镜头又转到トウマ一侧

●剧情之后，回到シリル一侧，来到マグマプリズン・B2



マグマプリズン・B2

●将5个地方的龙的石像破坏，火焰消失

●与デビルサン（大）战斗（得到キュアメタル）

●进入マグマプリズン・B3

注意：

地上圆形的东西是地雷，踏上之后很快就回爆炸，最好不要踏到。如果被火炎之壁围困的话，将所有出现的敌人全部消灭，火炎壁就会消失。

マグマプリズン・B3

●与デビルブラザー（大）战斗（得到コアメタル）

●与デビルドーター（大）战斗

●与デビルサン（大）战斗

●与ライフドレイナー（大）战斗后，火炎消失

●与ブレイズゴーレム战斗后，火炎消失

●发现エンシェントアリーナ（爆炎の古战场）

●与リームシアン、ルルネーゼル战斗（得到コアメタル）注意：炎・暗属性魔法对リームシアン无效，气绝・吹飞・浮空・转倒攻击对ルルネーゼル无效

●トウマ对话（2次），之后进入第12章

第十二章 皇帝の野望

ジオフォート

●得到王家の宝石

●通过转送ゲート来到冰砦のふもと

ツングラ冰原

●将敌人打倒后，墙壁打开，进入グレイトブリッジ・入口

グレイトブリッジ・入口

●只要持有王家の宝石，卫兵会自动让路

●与タイタン战斗

●与ウルフバロン（大）、ジエネレイト战斗后，门会打开

●进门之后，雷发生装置自动启动，会持续损失HP

●将屋内的装置全部破坏之后，装置停止

●与ベルセルク（大）战斗，将敌人全灭之后门会打开

グレイトブリッジ・中央

●将ムーブジエネレイト打倒后，开门

●将タイタン打倒后，出现传送点

●将タイタン打倒后，继续开门

●将ムーブジエネレイト打倒后，再次出现传送点

●将リザードキング打倒后，出现开关

●操作开关，所有的地雷消失

●将リザードキング打倒之后，开门

グレイトブリッジ・通路

●与アイスゴーレム战斗后，开门

●与アイスゴーレム战斗后，开门

●操作开关将门打开

●将ジエネレイト破坏后，开门

●将サムライロード打倒后，开门

●与サムライキング战斗

グレイトブリッジ・下层

●与フリーズドラゴン战斗后，开门

●防卫战发生（ジオフォート・圆形舞台）

●与フリーズドラゴン战斗后，开门

●与ジェットロータス战斗

グレートブリッジ・正大门

●与アンバーロータス战斗

●将东西两个方向的装置全部破坏，电流停止

●与カティーナと对话之后开门

グレートブリッジ・皇帝の间

●与ラグナダームIII世战斗。注意：冰・光属性攻击对他无效，使用其他属性的攻击方法。

●与ラグナダームIII世对话，进入第13章

第十三章 カウントダウン

ジオフォート

●通过传送装置来到マグマプリズン入口

マグマプリズン入口

●一直向东走，利用カノン炮破坏路上的障碍物，到达フィアガルム山・ふもと。要注意カノン炮首先要升到一定等级才可以用，一般是Lv8左右。

フィアガルム山・ふもと

●向フィアガルム山・中腹前进。路上一直有传送点，最后来到クリムゾンパレス屋上

クリムゾンパレス屋上

●破坏三个红色水晶，开启中央通路

クリムゾンパレス2阶

●要注意圆形的房间，这里也有放电的装置，但是只要关闭周围的四个电脑，电击就会停止。开启左右的机关，可以传送到1阶

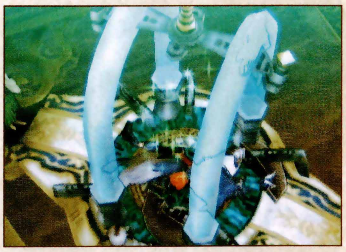
クリムゾンパレス1阶

●调查一开始出现的四根火柱，就可以打开通道。本层的其他很多地方都有不少这样的火柱，都需要调查。打开路之后一直往南走，来到玉座の间，帮助リームシアン。随后返回ジオフォート，进入第14章。

第十四章 运命の刃

ジオフォート

●首先回ラクトン村，但现在不能传送，只有从廊下的4番出口穿过洞窟之后，再向ルーン神殿的东北方向行进。



ルーン神殿

●来到ルーン神殿之后，首先要将这里的敌人全灭。之后再向东北的ラクトンケイヴ进发。穿过洞穴，到达ラクトン村。

ラクトン村

●把村子里的敌人全部消灭后，返回シオフォート，发生剧情。男女主角要独自完成“试练の迷宫”的考验，返回自己的房间之后就会开始。

试练の迷宫

●迷宫一共有5层，要注意，一旦进去之后，就不能自由地退出，一直要到完成十四章为止。所以要事先做好准备才能下去。

天空船・第3区

●男主角在迷宫里一直到最底层，打败BOSS之后，女主角开始单独行动，这时她在天空船第3区，往前走一会儿，就会看见ラグナダームIII世等人。帮助他们消灭敌人之后与他们同行。

天空船・最终区

●三人传送到最终区，对BOSS战。第一回没什么难度，之后BOSS变身，此战必败，直接死在这里就可以了。

第十五章 未来を拓く者

ジオフォート

●先去シリル的房间，剧情之后和ゼナス对话，选择第2项就可以前往天空船，救出シリル。

天空船・廊下

●这里的的1—4番任何一个出口都可以通往天空船第一ブロック。这里敌人比较强，而且会使用石化攻击，所以在出发之前要做出相应的对策。

天空船第一ブロック

●一直往里走，到达天空船最终ブロック。

天空船最终ブロック

●在这里，要与ラグナダームIII世、リームシアン和シリル战斗。打倒3人之后，最终BOSS出现。打倒之后，游戏通关。



勇者斗恶龙怪兽篇虽然是掌机作品，但一样制作用心，登场怪兽数量数超过二百。这些怪物各自都有独特的能力和特技，玩家想在战斗中取得胜利，就要知己知彼，本研究则详细地为大家介绍怪物的合成、特性等。 □文/雪飞

NDS	本刊译名：勇者斗恶龙怪兽篇				CERO A
	SQUARE・ENIX	5040日元	2006.12.28		
角色扮演	卡带	日版	1人	1G容量	

怪物数量超二百个体差异藏玄机 选择优秀怪物种斗技场地显神威

本作中登场的各种怪物不但详细分级，并且各种怪物的能力上限也不相同，想要取得胜利尤其是在与人对战中取胜，玩家必须要根据怪物的能力和特性选择适合它的特技修炼，才能组建出一支属于自己的无敌怪兽军团。

怪物能力上限表 龙系

名称	HP	MP	攻击力	防御力	速度	智慧
コドラ	520	100	520	460	400	40
リザードキッズ	540	100	540	470	300	100
いばらドラゴン	640	190	420	240	220	100
アルゴリザード	600	100	460	320	340	100
いっかくりゅう	600	100	600	530	380	100
ドラゴンブッシュ	720	120	460	450	240	200
デンデンりゅう	640	100	720	500	140	100
ドラゴン	660	100	720	620	360	240
スカルゴン	660	180	660	580	320	240
ドラゴンバケージ	650	120	670	710	360	140
ギャオース	660	120	710	740	240	200
ダースドラゴン	580	320	520	660	420	420
バトルレックス	650	120	750	620	660	200
かいりゅう	620	420	530	600	540	520
ドラゴンソルジャー	640	120	800	590	640	200
メタルドラゴン	650	320	630	650	490	330
アルゴングレート	830	160	720	740	480	120
ヘルダイバー	890	100	670	670	520	100
シャークマジュ	650	370	700	800	580	380
リザードファッツ	890	100	830	890	150	130
ギガントヒルズ	920	100	780	720	260	100
グレイトドラゴン	840	250	860	900	650	490
メカバーン	950	300	850	999	320	250
ブラックドラゴン	999	420	840	940	700	600
ギガントドラゴン	999	380	940	999	600	530
はくりゅうおう	910	600	800	910	700	800
りゅうおう	930	550	880	999	680	800
りゅうじんおう	920	660	880	820	710	710

怪物能力上限表 自然系

名称	HP	MP	攻击力	防御力	速度	智慧
くしざしツインズ	340	450	420	480	380	500
ボグフィッシュ	360	420	420	450	420	400
おおさそり	380	230	420	740	520	120
ぐんたいガニ	460	100	450	780	420	100
キメラ	470	320	400	450	300	360
アルミラージ	490	200	540	470	580	340
プチアーノン	440	400	520	560	400	400
ブリズニャン	550	350	470	450	320	360
ベビーバンサー	600	180	590	600	600	120
ヘルホーネット	430	350	510	580	760	680
おおうつぼ	560	360	480	590	580	240
あばれうしどり	500	360	410	610	480	440
ヘルコンドル	610	540	550	560	480	300
キラーバンサー	720	120	700	550	640	120
じんめんじゅ	700	360	590	670	320	400
はさみくわがた	600	240	690	780	540	400
かぶとこぞう	690	240	780	820	580	220
デスファレーナ	520	800	490	710	580	720
コングヘッド	730	140	700	760	720	320
ワニバーン	999	330	770	850	380	180
エビラ	650	650	650	999	999	700
オーシャンクロー	720	380	790	890	800	780
ガルーダ	690	520	700	800	920	640
ヘラクレイザー	940	470	920	999	680	480
だいおうイカ	999	600	900	730	550	500
オセアーノン	950	680	880	900	450	610
レオパルド	850	560	960	870	960	500
レティス	860	610	910	880	800	880

©2006 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

怪物能力上限表 物质系

名称	HP	MP	攻击力	防御力	速度	智慧
わらいぶくろ	330	480	350	380	460	700
シャドー	250	430	360	440	800	360
フレイム	430	300	420	450	400	380
ブリザード	440	320	450	380	330	450
シャイニング	490	320	410	460	280	200
おどるほうせき	380	520	400	450	520	720
わかめおうじ	380	460	460	600	460	600
おばけキャンドル	430	340	520	570	470	470
ひとくいばこ	600	340	540	570	460	160
ばくだんいわ	650	200	540	730	280	540
さつじんいかり	600	270	600	860	220	340
ゴールドマン	660	280	590	660	240	200
メタッピー	500	400	520	790	460	360
どろにんぎょう	640	500	540	620	460	200
リンリン	540	480	490	760	620	520
メタルハンター	640	350	580	660	540	320
バペットこぞう	600	500	520	610	500	500
ボル	750	200	780	840	360	520
ミミック	680	400	600	680	660	420
ゴーレム	910	200	860	999	460	500
うごくせきぞう	900	360	820	940	370	490
ブル	680	480	580	680	540	540
バル	600	600	600	650	500	800
ベル	700	660	530	680	400	280
トラップボックス	920	660	780	850	680	740
キラーマシン	790	390	740	850	800	600
バベルボブル	920	600	999	999	350	800
あんこくのまじん	999	550	999	900	500	500
デスピサロ	960	450	999	950	730	450
エスターク	880	300	900	800	480	600

怪物能力上限表 史莱姆系

名称	HP	MP	攻击力	防御力	速度	智慧
スライム	450	300	400	450	390	410
バブルスライム	440	310	420	460	340	420
スライムつむり	360	400	440	930	120	340
ホイミスライム	340	520	310	340	540	540
スライムベス	480	380	470	480	420	440
ドラゴンスライム	520	200	600	500	460	260
スライムカルゴ	440	370	560	999	100	380
スライムファング	650	140	580	620	440	440
スライムナイト	500	370	440	600	420	420
メタルスライム	18	680	450	999	999	700
メタルライダー	480	350	500	610	400	340
エンゼルスライム	440	640	320	510	540	999
もりもりスライム	800	280	470	530	120	180
もりもりベス	700	320	540	620	180	180
スライムブレス	580	420	600	690	520	440
キングスライム	730	400	520	600	280	540
ベホマスライム	580	750	300	500	520	700
はぐれスライム	32	820	450	999	999	880
ダークスライム	530	680	510	630	680	900
ダークナイト	690	430	470	670	420	540
スライムベホマズン	880	540	270	520	480	440
バブルキング	910	600	620	660	400	720
メタルカイザー	48	999	500	999	999	999
メタルキング	56	999	600	999	800	999
スライムマデュラ	64	999	750	999	999	999
グランスライム	940	999	420	900	620	740
ゴールデンススライム	64	999	999	999	999	999
トロデ	880	550	780	740	650	650

怪物能力上限表 恶魔系

名称	HP	MP	攻击力	防御力	速度	智慧
ドラキー	420	280	350	350	600	420
リップス	450	280	530	510	240	220
おおめだま	410	360	440	520	360	200
シーメーダー	280	320	320	400	900	500
ベビーサタン	460	430	450	480	420	480
ドルイド	260	850	200	530	520	999
じんめんガエル	410	560	400	450	460	500
デザートデーモン	620	380	580	550	260	320
びっくりサタン	480	590	280	620	610	610
くびかりぞく	550	380	620	540	400	320
レッサーデーモン	460	660	420	480	440	720
サイレス	580	500	580	570	480	560
おおドラキー	650	160	650	720	580	480
オクトセントリー	590	480	540	640	500	520
あくましんかん	460	810	350	550	560	999
キラーアーマー	720	380	690	740	440	360
なぞのしんかん	500	999	230	680	640	999
アークデーモン	720	380	680	760	420	420
ボストロール	930	100	820	780	160	100
ジャミラス	670	560	560	750	670	480
グラコス	790	490	720	760	660	740
まおうのつかい	740	400	690	670	460	480
ベリアル	740	380	760	680	360	380
カンダタ	860	580	900	950	800	500
おにこんぼう	999	350	999	999	500	350
シドー	890	850	750	850	560	700
ゾーマ	680	660	740	900	700	999
デスタムーア	780	999	540	800	999	999

※注：一般来说等级越高的怪物能力越强，但是玩家也不能忘却锻炼，低级的怪物在长期锻炼以后一样可以战胜敌人。

怪物能力上限表 魔兽系

名称	HP	MP	攻击力	防御力	速度	智慧
ももんじゃ	460	300	420	470	330	310
いたずらもぐら	500	120	560	520	280	200
ブークブック	460	270	450	420	300	500
おおきづち	540	100	720	280	180	100
サーベルきつね	450	400	520	530	400	360
ワンダーフール	600	180	470	530	360	360
オーク	500	280	570	500	400	300
コサックシープ	570	410	510	520	420	460
かくとうパンサー	590	240	630	540	540	100
よるのていおう	570	520	480	530	280	540
とらおとこ	570	300	580	640	420	380
ブラウニー	560	180	950	540	240	200
リリパット	630	460	560	630	460	340
ガーゴイル	560	400	620	590	620	500
マーマン	560	380	600	700	600	500
サイコロン	640	390	600	640	440	420
タンビラムーチョ	740	220	650	670	340	340
バードファイター	720	100	740	830	760	140
シルバーデビル	630	560	560	640	580	660
ギガンテス	950	170	940	880	450	250
アンクルホーン	840	440	800	810	500	600
モヒカント	940	330	770	850	420	520
バッファロン	940	100	860	900	620	380
バズズ	780	430	660	810	820	720
アトラス	999	380	999	999	550	440
ドン・モグーラ	950	600	900	980	500	540
ミルドラース	830	520	780	800	450	630
ドルマゲス	680	850	680	830	680	980
ラプソーン小	760	999	510	950	999	999
ラプソーン大	940	400	820	800	350	650

怪物能力上限表 不死系

名称	HP	MP	攻击力	防御力	速度	智慧
ゴースト	330	520	250	340	600	600
メラゴースト	310	630	180	420	500	740
きりかぶおばけ	450	310	460	540	260	260
おばけきのこ	440	340	420	480	320	320
マドハンド	480	380	470	520	380	480
エビルドライブ	450	250	320	430	720	360
ミイラおとこ	560	240	510	560	360	220
スキッパー	480	320	450	700	420	320
ぼうれいけんし	470	350	510	570	700	560
ハエおとこ	520	350	490	520	760	160
がいこつ	620	290	580	630	340	280
くさったしたい	800	320	670	320	320	140
さまようよろい	600	360	630	740	480	420
ダースウルフエン	640	140	660	760	620	400
ソードファントム	580	580	500	580	820	620
しりょうのきし	750	420	650	580	440	440
ボーンナイト	640	240	520	610	760	500
エビルスピリッツ	420	860	440	640	800	960
おおがらす	650	500	650	750	750	600
フラワーゾンビ	670	850	560	720	720	800
なげきのぼうれい	640	999	420	790	680	999
ビサロナイト	640	420	740	630	580	580
しにがみぞく	750	450	480	670	920	620
デュラハーン	880	550	880	950	680	900
ワイトキング	700	999	200	900	900	999
キャプテン・クロウ	870	700	800	880	820	420
オルゴ・デミーラ	740	860	680	830	480	915
ガルマッゾ	800	700	700	620	600	999

怪物能力上限表　神兽系

名称	HP	MP	攻击力	防御力	速度	智慧
スベディオ	700	320	600	760	600	600
ガルハート	720	330	580	730	580	600
クラブゾン	710	280	680	720	600	450
ディアノーグ	730	330	670	720	440	600
キングスベーディオ	900	700	800	900	800	900
クインガルハート	800	900	800	800	900	900
ジャックグラブゾン	950	600	850	800	750	750
ディアノーグエース	930	740	820	910	600	700
デモンキングスベーディオ	940	650	800	870	730	750
JOKER	900	700	800	999	800	800

勇者的世界怪兽的天地 单机联网皆为上品



←↑本作的勇者个性十足。

怪兽合成魅力无穷，全部收集并不简单

怪物合成表　史莱姆系

编号	名称	RANK	合成例
001	スライム	F	スライム×スライム
002	バブルスライム	F	スライム×ももんじゃ
003	スライムつむり	F	スライム×いたずらもぐら
004	ホイミスライム	F	スライムつむり×おおめだま、スライム×いばらドラゴン
005	スライムベス	E	スライム×ホイミスライム、メラゴースト×ホイミスライム
006	ドラゴスライム	E	スライム×マドハンド
007	スライムカルゴ	E	スライムつむり×ドラゴンブッシュ
008	スライムファング	D	スキッパー×ホイミスライム、スライムカルゴ×サーベルきつね
009	スライムナイト	D	スライム×ぼうれいけんし
010	メタルスライム	D	—
011	メタルライダー	D	ハエおとこ×スライムつむり
012	エンゼルスライム	D	メタルライダー×シャイニング
013	もりもりスライム	D	—
014	もりもりベス	D	もりもりスライム×スライムベス
015	スライムブレス	C	エンゼルスライム×ホイミスライム
016	キングスライム	C	スライム×スライム+スライム×スライム
017	ベホマスライム	C	スライム×スライムブレス、ドラゴスライム×ダースドラゴン
018	はぐれメタル	C	メタルスライム×メタルスライム
019	ダークスライム	B	あくましんかん×ベホマスライム
020	ダークナイト	B	ダークスライム×アークデーモン
021	スライムベホマズン	B	ダークスライム×アークデーモン、ダークナイト×スライムファング
022	バブルキング	A	ギガントヒルズ×スライムベホマズン、メラゴースト×スライムベホマズン
023	メタルカイザー	A	メタルスライム×メタルスライム+はぐれメタル×メタルライダー
024	メタルキング	S	はぐれメタル×はぐれメタル+はぐれメタル×はぐれメタル
025	スライムマデュラ	S	もりもりベス×もりもりベス+スライムベホマズン×メタルキング
026	グランスライム	S	キングスライム×メタルキング+ブバルキング×メタルカイザー
027	ゴールデンスライム	SS	グランスライム×グランスライム+ゴールドマン×ゴールドマン
028	トロデ	SS	不明

怪物合成表　自然系

编号	名称	RANK	合成例
057	くしざしツインズ	F	くしざしツインズ×くしざしツインズ
058	ポグフィッシュ	F	くしざしツインズ×ゴースト
059	おおさそり	F	ぐんたいガニ×キメラ
060	ぐんたいガニ	F	おおさそり×リップス
061	キメラ	F	ポグフィッシュ×おおめだま
062	アルミラージ	E	キメラ×いっかくりゅう
063	プチアーノン	E	シーメーダ×アルミラージ
064	プリズニャン	E	アルミラージ×スライムカルゴ
065	ベビーパンサー	D	プリズニャン×ベビーサタン
066	ヘルホーネット	D	ベビーパンサー×じんめんガエル
067	おおうつぼ	D	ポグフィッシュ×ハエおとこ
068	あばれうしどり	D	おおうつぼ×スライム
069	ヘルコンドル	C	ドラキー×あばれうしどり
070	キラーパンサー	C	ベビーパンサー×ベビーパンサー+ベビーパンサー×ベビーパンサー
071	じんめんじゅ	C	ヘルコンドル×きりかぶおばけ
072	はさみくわがた	C	エビラ×おおさそり
073	かぶとこぞう	B	はさみくわがた×ダンビラムーチョ
074	デスファレーナ	B	かぶとこぞう×いたずらもぐら
075	コングヘッド	B	ヘルコンドル×おおがらす
076	ワニバーン	A	だいおうイカ×グラコス
077	エビラ	A	ぐんたいガニ×フラワーゾンビ
078	オーシャンクロー	A	かくとうパンサー×ワニバーン
079	ガルーダ	A	ヘルコンドル×ジャミラス
080	ヘラクレイザー	S	かぶとこぞう×メタルキング
081	だいおうイカ	S	プチアーノン×おにこんぼう
082	オセアーノン	S	だいおうイカ×だいおうイカ+プチアーノン×プチアーノン
083	レオパルド	SS	不明
084	レティス	SS	不明

怪物合成表　龙系

编号	名称	RANK	合成例
029	コドラ	F	スライム×くしざしツインズ
030	リザードキッズ	F	コドラ×ドラキー
031	いばらドラゴン	F	リザードキッズ×くしざしツインズ
032	アルゴリザード	F	ダンブラムーチョ×おおめだま
033	いっかくりゅう	E	アルミラージ×ワンダーフール
034	ドラゴンブッシュ	E	いばらドラゴン×おどるほうせき
035	デンデンりゅう	E	ドラゴンブッシュ×ワンダーフール
036	ドラゴン	D	ベビーサタン×デンデンりゅう
037	スカルゴン	D	バトルレックス×スキッパー
038	ドラゴンバゲージ	D	コドラ×かくとうパンサー
039	ギャオース	D	コドラ×プークプック、ドラゴン×くびかりぞく
040	ダースドラゴン	D	ドラゴン×レッサーデーモン
041	バトルレックス	C	ドラゴンバゲージ×サイレス、ドラゴン×スライムブレス
042	かいりゅう	C	おおうつぼ×ギャオース
043	ドラゴンソルジャー	C	バトルレックス×キメラ
044	メタルドラゴン	C	メタルライダー×ダースドラゴン
045	アルゴングレート	B	アルゴリザード×アルゴリザード+アルゴリザード×アルゴリザード
046	ヘルダイバー	B	ドラゴンブッシュ×ダンビラムーチョ
047	シャークマジュ	B	オクトセントリー×ヘルダイバー
048	リザードファアッツ	B	リザードキッズ×リザードキッズ+リザードキッズ×アルゴングレート
049	ギガントヒルズ	B	アークデーモン×リザードファアッツ
050	グレイトドラゴン	A	ギガントヒルズ×ジャミラス
051	メカバーン	A	グレイトドラゴン×メタルドラゴン
052	ブラックドラゴン	S	グレイトドラゴン×しにがみきぞく
053	ギガントドラゴン	S	ギガントヒルズ×アトラス、ギガントヒルズ×バズズ
054	はくりゅうおう	S	メカバーン×ギガントドラゴン
055	りゅうおう	SS	はくりゅうおう×ゴールデンスライム+はくりゅうおう×キャプテン?クロウ
056	りゅうじんおう	SS	りゅうおう×大ラプソーン

※注：因为本作使用高等级怪物与低等级怪物合成也能产生出低等级的怪物，这对玩家的合成意义不大，因此本文不做 介绍。

怪物合成表　魔兽系

编号	名称	RANK	合成例
085	ももんじゃ	F	くしざしツインズ×わらいぶくろ
086	いたずらもぐら	F	ももんじゃ×わらいぶくろ
087	プークプック	F	いたずらもぐら×くしざしツインズ
088	おおきづち	F	いたずらもぐら×プークプック
089	サーベルきつね	E	おおきづち×アルミラージ
090	ワンダーフール	E	アルミラージ×サーベルきつね
091	オーク	E	ワンダーフール×キメラ
092	コサックシープ	D	プークプック×リンリン
093	かくとうパンサー	D	ベビーパンサー×ワンダーフール
094	よるのていおう	D	かくとうパンサー×ドラキー
095	とらおとこ	D	オーク×くびかりぞく
096	ブラウニー	D	おおきづち×ベビーパンサー
097	リリパット	C	とらおとこ×ハエおとこ
098	ガーゴイル	C	レッサーデーモン×オーク
099	マーマン	C	リリパット×ベビーサタン
100	サイコロン	C	おおめだま×おおめだま+おおめだま×おおめだま
101	ダンビラムーチョ	C	マーマン×さまようよろい
102	バードファイター	B	ダンビラムーチョ×キメラ
103	シルバーデビル	B	バードファイター×キラーアーマー
104	ギガンデス	A	シルバーデビル×ギガントヒルズ
105	アンクルホーン	A	コサックシープ×バッファロン
106	モヒカント	A	バッファロン×スライムファング
107	バッファロン	A	ギガンテス×エビルスピリッツ、よるのていおう×エビラ
108	バズズ	A	シルバーデビル×ジャミラス
109	アトラス	S	ギガンテス×アンクルホーン、ギガンテス×　ガルーダ
110	ドン?モーグラ	S	いたずらもぐら×いたずらもぐら+おにこんぼう×おにこんぼう
111	ミルドラース	S	ギガントドラゴン×シドー
112	ドルマゲス	S	はくりゅうおう×デスピサロ
113	ラプソーン(小)	SS	ミルドラース×ドルマゲス
114	ラプソーン(大)	SS	ラプソーン(小)×ゾーマ

怪物合成表 物质系

编号	名称	RANK	合成例
115	わらいぶくろ	F	ももんじゃ×メラゴースト
116	シャドー	F	わらいぶくろ×ドラキー
117	フレイム	F	わらいぶくろ×メラゴースト
118	ブリザード	F	フレイム×シルバーデビル
119	シャイニング	F	ブリザード×メラゴースト
120	おどるほうせき	E	シーメーダ×わらいぶくろ
121	わかめおうじ	E	おどるほうせき×シーメーダ
122	おばけキャンドル	E	わらいぶくろ×ミイラおとこ
123	ひとくいばこ	D	おどるほうせき×おどるほうせき
124	ばくだんいわ	D	スキッパー×シャイニング
125	さつじんいかり	D	リンリン×　　魔系
126	ゴールドマン	D	おどるほうせき×デザートデーモン、ばくだんいわ×おばけキャンドル
127	メタッピー	D	ゴールドマン×サーベルきつね
128	どろにんぎょう	C	おばけキャンドル×がいこつ
129	リンリン	C	メラゴースト×どろにんぎょう
130	メタルハンター	C	メタルライダー×キラーアーマー
131	パペットこぞう	C	リンリン×がいこつ
132	ボル	B	ボーンナイト×パペットこぞう
133	ミミック	B	キラーアーマー×ひとくいばこ
134	ゴーレム	A	ばくだんいわ×ギガンテス
135	うごくせきぞう	A	バッファロン×ゴーレム
136	ブル	A	バル×ヘルコンドル
137	バル	A	ブル×ばくだんいわ
138	ベル	A	バル×ももんじゃ
139	トラップボックス	S	不明
140	キラーマシン	S	メタルハンター×メカバーン、メタルハンター×ソードファントム
141	バベルボブル	S	バル×ベル+ブル×ボル
142	あんこくのまじん	SS	バベルボブル×ゴールドマン、バベルボブル×うごくせきぞう
143	デスピサロ	SS	ピサロナイト×あんこくのまじん
144	エスターク	SS	デスピサロ×ヘラクレイザー

怪物合成表 恶魔系

编号	名称	RANK	合成例
145	ドラキー	F	わらいぶくろ×バブルスライム
146	リップス	F	ドラキー×ボグフィッシュ
147	おおめだま	F	リップス×スライムつむり
148	シーメーダ	F	おおめだま×スライムつむり
149	ベビーサタン	E	シーメーダ×アルゴリザード
150	ドルイド	E	ベビーサタン×わかめおうじ
151	じんめんガエル	E	ドルイド×プチアーノン
152	デザートデーモン	D	ベビーサタン×びっくりサタン
153	びっくりサタン	D	じんめんガエル×ワンダーフール
154	くびかりぞく	D	びっくりサタン×かくとうパンサー
155	レッサーデーモン	D	びっくりサタン×とらおとこ
156	サイレス	C	レッサーデーモン×あばれうしどり
157	おおドラキー	C	不明
158	オクトセントリー	C	サイレス×ギャオース
159	あくましんかん	C	オクトセントリー×サイレス
160	キラーアーマー	B	しりょうのきし×レッサーデーモン
161	なぞのしんかん	B	あくましんかん×パペットこぞう
162	アークデーモン	B	デザートデーモン×シャークマジュ
163	ボストロール	B	不明
164	ジャミラス	A	サイレス×ゴーレム
165	グラコス	A	マーマン×アークデーモン
166	まおうのつかい	A	ジャミラス×うごくせきぞう
167	ベリアル	A	アークデーモン×ゴールドマン
168	カンダタ	S	不明
169	おにこんぼう	S	不明
170	シドー	S	まおうのつかい×うごくせきぞう
171	ゾーマ	SS	シドー×ワイトキング
172	デスタムーア	SS	ミルドラース×エスターク

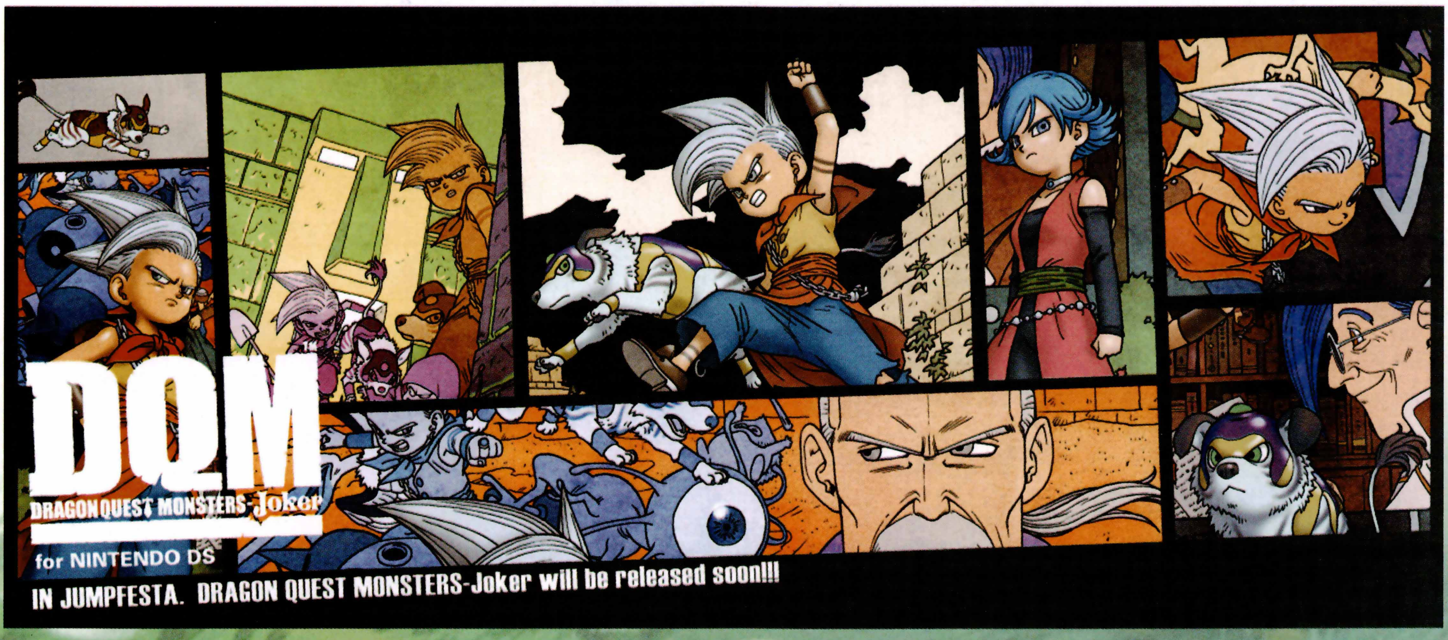
※注：怪兽的合成非常复杂，尤其是合成那些高级怪兽，玩家需要拿出大量时间。

怪物合成表 不死系

编号	名称	RANK	合成例
173	ゴースト	F	スライム×リップス
174	メラゴースト	F	ゴースト×わらいぶくろ
175	きりかぶおばけ	F	ゴースト×プークプック
176	おばけきのこ	F	きりかぶおばけ×リップス
177	マドハンド	E	おばけきのこ×サーベルきつね
178	エビルドライブ	E	スカルゴン×がいこつ
179	ミイラおとこ	E	おばけきのこ×わかめおうじ
180	スキッパー	E	おばけきのこ×おばけキャンドル
181	ぼうれいけんし	D	ミイラおとこ×デザートデーモン
182	ハエおとこ	D	おばけきのこ×ヘルホーネット
183	がいこつ	D	ハエおとこ×くびかりぞく
184	くさったしたい	C	がいこつ×びっくりサタン
185	さまようよろい	C	くさったしたい×メタッピー
186	ダースウルフエン	C	不明
187	ソードファントム	B	しりょうのきし×しりょうのきし
188	しりょうのきし	B	がいこつ×あくましんかん、がいこつ×さまようよろい
189	ボーンナイト	B	エビルドライブ×さまようよろい
190	エビルスピリッツ	B	ソードファントム×キラーアーマー
191	おおがらす	B	がいこつ×シルバーデビル
192	フラワーゾンビ	A	コングヘッド×しりょうのきし
193	なげきのぼうれい	A	うごくせきぞう×おおがらす
194	ピサロナイト	A	キラーアーマー×しにがみきぞく
195	しにがみきぞく	A	モヒカント×ボーンナイト
196	デュラハーン	S	なげきのぼうれい×しにがみきぞく
197	ワイトキング	S	なげきのぼうれい×キングスライム
198	キャプテン?クロウ	S	五次击败海贼
199	オルゴ?デミーラ	SS	はくりゅうおう×デスタムーア
200	ガルマッゾ	SS	ラブソーン大×オルゴ?デミーラ+キャプテンクロウ×スライムマデュラ

怪物合成表 不死系

编号	名称	RANK	合成例
201	スペディオ	??	スペディオ×プリズニャン
202	ガルハート	??	スペディオ×ベビーサタン
203	グラブゾン	??	スペディオ×メタッピー
204	ディアノーグ	??	スペディオ×オーク
205	キングスペーディオ	??	神兽×自然系A以上
206	クインガルハート	??	神兽×恶魔系A以上
207	ジャックグラブゾン	??	神兽×物质系A以上
208	ディアノーグエース	??	神兽×魔兽系A以上
209	デモンスペーディオ	??	神兽×レオパルド
210	JOKER	??	神兽×レティス



怪物特性 特性表1

名称	效果	拥有特技主要怪物
みかわしアップ	受到可能发动回避特技的攻击时，回避发动确率上升	ドラゴスライム、いばらドラゴン、キメラ
メタルボディ	接受直接攻击时，伤害为三分之一	メタルスライム、はぐれメタル、メタルキング
テンションアップ	战斗命令中追加“ためる”指令	スライムファング、いつかくりゅう、はさみくわがた、ゴーレム、バッファロン、デュラハーン、ヘラクレイザー、アンクルホーン、グランスライム、はくりゅうおう、シドー、デスピサロ、ドルマゲス、ラプソーン、りゅうおう、ガルマッゾ
A12かいこうどう	ＡＩ作战时两动	キラーマシン、ジャミラス、ベリアル、まおうのつかい、ピサロナイト、ゴールデンスライム、ミルドラース、エスターク、ゾーマ、オルゴデミーラ、ガルマッゾ
かいしんでやすい	会心一击率上升	スライム、バトルレックス、とらおとこ
メタルハンター	给予伤害加算，メタル系有效	くびかりぞく、メタルハンター
フライハンター	飞行系敌人回避率无效	バードファイター
こうどうおそい	战斗中最后行动	ギガンテス、あんこくのまじん
こうどうはやい	战斗中最先行动	オーシャンクロー、サーベルきつね、キラーパンサー
カウンター	反击敌人直接攻击	あばれうしどり、メタルライダー、スライムナイト
どくどくボディー	直接攻击敌人或者遭受敌人直接攻击时，敌人陷入中毒状态	バブルスライム、バブルキング、デスファレーナ
ビリビリボディー	直接攻击敌人或者遭受敌人直接攻击时，敌人陷入麻痹状态	ヘルホーネット、おおさそり
にげあしさいきょう	BOSS战、剧情战以外必定逃跑成功	メタルスライム、はぐれメタル、アルゴリザード
じどうＨＰかいふく	自己行动结束后自动回复十分之一HP	じんめんじゅ、デスタムーア
じどうMPかいふく	自己行动结束后自动回复十分之一MP	グランスライム、ダースドラゴン、シャークマジュ、デスタムーア
かいふくとくい	使用回复系特技时回复量增加十分之一，消费MP减少十分之一	ホイミスライム、ベホマスライム、シーメーダ
メラけいとくい	使用火メラ系伤害增加十分之一，消费MP减少十分之一	スライムベス、メラゴースト、フレイム
イオけいくい	使用爆炸イオ系伤害增加十分之一，消费MP减少十分之一	ベビーサタン、ベリアル、シャイニング
バギけいとくい	使用风バギ系伤害增加十分之一，消费MP减少十分之一	サイコロン、あくましんかん
ヒャドけいとくい	使用冰ヒャド系伤害增加十分之一，消费MP减少十分之一	プリズニャン
デインけいとくい	使用光デイン系伤害增加十分之一，消费MP减少十分之一	エンゼルスライム
ドルマけいとくい	使用暗ドルマ系伤害增加十分之一，消费MP减少十分之一	ダークスライム、シャドー、なぞのしんかん
ひんしでかいしん	HP四分之一以下时会心一击率提升为原来两倍	おおめだま、ひとくいばこ、もりもりスライム、もりもりベス
せんせいりつアップ	先制攻击率两倍	キラーアーマー、かくとうパンサー

※注：怪物的特性对战斗有很大帮助，尤其是其中那些附加异常状态的特性。玩家可以选择合适特性的特技让怪物修炼，打造出自己专有的怪物。

怪物特性 特性表2

名称	效果	主要特技
ステータス○○＋α	○○的最大值α上升	○○アップ
△△ガード＋	对△△系耐性强化值上升	△△ガード
じどうＨＰかいふく	行动结束后自动回复十分之一HP	スラフォース、ザキガード、ポイズンガード
じどうＭＰかいふく	行动结束后自动回复十分之一MP	マヌーサガード、まふうじガード
せんせいりつアップ	先制攻击率两倍	おどりふうじガード、マインドガード、ラリホーガード
つかうＭＰせつやく	消费MP为原来的四分之三	主なスキル
つかうＭＰはんぶん	消费MP为原来的一半	主なスキル
ぶきすべてそうび	全部武器都可装备	せんし

怪物特性 特性表3

名称	效果
○○をむこう	○○系攻击无效
○○によわい	○○系攻击所受伤害1.5倍
○○でかいふく	遭受○○系攻击HP回复
ほとんどのとくぎむこう	全部耐性无效
こうげきじゅもんむこう	六种属性咒文攻击无效
まふうじをはんげん	魔封印系招数中招率减半



←在游戏的终盘，主人公的父亲被人杀害。

武器表 斧

名称	买价	卖价	效果
いしのオノ	120G	60G	攻击力＋7
きこりのナタ	650G	325G	攻击力＋14（对魔兽系、自然系伤害增加）
てつのオノ	990G	495G	攻击力＋23
ビーストチョッパー	2150G	1075G	攻击力＋32（对魔兽系、自然系伤害增加）
まじんのオノ	—	1300G	攻击力＋39（会心一击率上升）
バトルアックス	6700G	3350G	攻击力＋52（终盘追加）
エビルブレイカー	—	4100G	攻击力＋60（对魔兽系、自然系伤害增加）
キングアックス	27500G	13750G	攻击力＋81（通关后追加）
ボルカノブレイカー	—	—	攻击力＋90（对魔兽系、自然系伤害增加）
だいまじんのオノ	—	—	攻击力＋93（会心一击率上升，WI-FI通信奖品）

武器表 鞭

名称	买价	卖价	效果
かわのムチ	380G	190G	攻击力＋2（全体攻击）
バトルリボン	—	315G	攻击力＋6（全体攻击，第四问奖品）
いばらのムチ	1400G	700G	攻击力＋8（全体攻击）
へびがわのムチ	—	900G	攻击力＋12（全体攻击）
サイドワインダー	4000G	2000G	攻击力＋21（全体攻击）
チェーンクロス	—	1400G	攻击力＋26（全体攻击，击败海贼得到）
ドラゴンテイル	—	3350G	攻击力＋33（全体攻击，斗技场A级奖品）
はがねのムチ	18800G	9400G	攻击力＋42（全体攻击，通关后追加）
バスターウィップ	—	4600G	攻击力＋50（全体攻击，第五问奖品）
グリンガムのムチ	—	29000G	攻击力＋68（全体攻击）

武器表 剑

名称	买价	卖价	效果
どうのつるぎ	270G	135G	攻击力＋10
せいなるナイフ	530G	265G	攻击力＋13（对不死系伤害增加）
レイピア	840G	420G	攻击力＋18
はがねのつるぎ	2000G	1000G	攻击力＋30
ゾンビキラー	3850G	1925G	攻击力＋36（对不死系伤害增加）
ドラゴンキラー	4700G	2350G	攻击力＋41（对龙系伤害增加）
こくようのけん	—	3500G	攻击力＋48（对金属系伤害增加）
ぎんのだんびら	11200G	5600G	攻击力＋62（终盘追加）
レブナントイーター	—	4900G	攻击力＋67（对不死系伤害增加）
ダイナスブレイド	—	5000G	攻击力＋72（对龙系伤害增加）
きょじんのつるぎ	39000G	19500G	攻击力＋90（通关后追加）
しにがみごろし	—	8500G	攻击力＋81（对不死系伤害增加，通关后追加）
ドラゴンスレイヤー	—	8750G	攻击力＋86（对龙系伤害增加，完成问题第八问奖品）
メタルキングの剑	—	—	攻击力＋102（对金属系伤害增加）
あめのはばきり	—	—	攻击力＋110（WI-FI通信奖品）

武器表 枪

名称	买价	卖价	效果
てつのやり	310G	155G	攻击力＋9（对史莱姆系伤害增加）
プラントフォーク	780G	390G	攻击力＋16（对自然系伤害增加，会心一击率上升）
はじゃのやり	—	460G	攻击力＋22（对恶魔系伤害增加）
パルチザン	2300G	1150G	攻击力＋28（对物质系伤害增加）
ホーリーランス	2850G	1425G	攻击力＋34（对不死系伤害增加）
ワイルドスピア	4400G	2200G	攻击力＋40（对魔兽系伤害增加，会心一击率上升）
ドラゴンランス	5300G	2650G	攻击力＋45（对龙系伤害增加）
ハルベルト	9600G	4800G	攻击力＋57（终盘追加）
えいゆうのやり	—	7750G	攻击力＋82（第七问奖品）
ゲイボルグ	—	—	攻击力＋94（会心一击率增加，WI-FI通信奖品）

武器表 爪

名称	买价	卖价	效果
いしのツメ	75G	37G	攻击力＋5、速度＋8
メタルネイル	—	250G	攻击力＋11、速度＋10（对金属系伤害增加，斗技场D级奖品）
てつのツメ	1150G	575G	攻击力＋19、都督＋14
まよけのツメ	2500G	1250G	攻击力＋25、速度＋19（对恶魔系伤害增加）
てっこうかぎ	3100G	1550G	攻击力＋33、速度＋24
はがねのツメ	5500G	2750G	攻击力＋43、速度＋26（终盘追加）
メタルクロー	—	3600G	攻击力＋51、速度＋29（对金属系伤害增加，第十问奖品）
あくまのかぎづめ	—	3250G	攻击力＋63、速度＋30（对恶魔系伤害增加）
ファルコンクロー	34500G	17250G	攻击力＋77、速度＋40（通关后追加）
オリハルコンのつめ	—	25750G	攻击力＋95、速度＋37（第十问奖品）

武器表 杖

名称	买价	卖价	效果
ひのきのつえ	150G	75G	攻击力＋4、智慧＋10
ルーンスタッフ	730G	365G	攻击力＋12、智慧＋22
てんせいのつえ	—	—	攻击力＋8（合成时装备，必生出同种族后代）
♂のつえ	—	1500G	攻击力＋23（合成时装备，后代必为雄性，第八问奖品）
♀のつえ	—	1500G	攻击力＋23（合成时装备，后代必为雌性，斗技场D级奖品）
あんこくのつえ	—	2000G	攻击力＋47、智慧＋36
けんじゃのつえ	—	3750G	攻击力＋61、智慧＋36（第四问奖品）
おうのしゃくじょう	—	—	攻击力＋83、智慧＋50

※注：武器也附加各种效果，必须好好利用，尤其是其中拥有金属斩效果的武器，更可以让玩家在金属史莱姆区域横行无忌！

强力怪兽结合特技组方为取胜之上法，合成产生全新特技父母修炼必不可少。

本作的特技组由几个特技组成，每个怪物最多可以学习三组特技，玩家可以选择有想要特技的特技组，选择合适的特技让自己的怪物修炼。

NO.001	メラ&イオ	22	ダークスパイク	7	ホーリーエッジ	No.030	バギ&デイン3	64	マヒャドデス	8	かえんぎり	11	ダークスパイク
特技点数	习得招数	36	ドルクマ	15	ライデイン	特技点数	习得招数	90	ドルマドン	16	しんくうぎり	17	マホトラおどり
3	メラ	50	メラミ	25	イオラ	7	バギクロス	95	ヒャドガード +	29	れつぱざん	27	おたけび
8	かえんぎり	No.011	メラ&ドルマ2	40	ギガデイン	15	ギガデイン	100	ドルマガード +	44	ドラゴンぎり	45	ドルクマ
15	イオ	特技点数	习得招数	55	イオナズン	27	ふうじんぎり	No.040	かえん	60	れんごくぎり	55	だつりょくぎり
24	れつぱざん	5	かえんぎり	75	イオガード +	39	ホーリーラッシュ	特技点数	习得招数	80	ふうじんぎり	75	ダークマッシャー
36	メラミ	10	ダークスパイク	No.021	イオ&デイン3	64	ジゴデイン	3	メラ	100	ばくれんざん	100	ドルマガード +
50	イオラ	20	ドルクマ	特技点数	习得招数	90	バギムーチョ	7	ひのいき	No.050	ふうらいのけんぎ	NO.059	HP回复
NO.002	メラ&イオ2	30	メラミ	7	ギガデイン	95	バギガード +	14	かえんぎり	特技点数	习得招数	特技点数	习得招数
特技点数	习得招数	44	ドルモーア	15	イオナズン	100	デインガード +	27	かえんのいき	8	しんくうぎり	4	ホイミ
5	かえんぎり	59	メラゾーマ	25	ばくれんざん	No.031	バギ&ドルマ	40	メラミ	16	ダークスパイク	12	スカラ
10	れつぱざん	75	メラガード +	37	ホーリーラッシュ	特技点数	习得招数	50	いきをすいこむ	29	いなずまぎり	28	ベホイミ
20	メラミ	No.012	メラ&ドルマ3	62	ジゴデイン	3	バギ	No.041	かえん2	44	しっぷうづき	42	ザオラル
30	イオラ	特技点数	习得招数	90	イオグランデ	10	ドルマ	特技点数	习得招数	60	ふうじんぎり	52	リホイミ
45	メラゾーマ	8	メラゾーマ	95	デインガード +	17	バギマ	4	かえんのいき	80	ダークマッシャー	62	めいそう
60	イオナズン	16	ドルモーア	100	イオガード +	26	しんくうぎり	8	かえんぎり	100	らいじんぎり	75	ベホマ
75	メラガード +	28	れんごくぎり	No.022	イオ&ドルマ	35	ダークスパイク	19	メラミ	NO.051	ばくひょうのけんぎ	100	ザオリク
NO.003	メラ&イオ3	40	ダークマッシャー	特技点数	习得招数	50	ドルクマ	30	いきをすいこむ	特技点数	习得招数	NO.060	全体回复
特技点数	习得招数	65	メラガイアー	8	イオ	No.032	バギ&ドルマ2	45	はげしいほのお	8	ひょうけつぎり	特技点数	习得招数
8	メラゾーマ	90	ドルマドン	11	ドルマ	特技点数	习得招数	60	メラゾーマ	16	ホーリエッジ	4	ホイミ
16	イオナズン	95	メラガード +	18	れつぱざん	4	バギマ	75	メラガード +	29	れつぱん	12	キアリク
28	れんごくぎり	100	ドルマガード +	25	ダークスパイク	12	しんくうぎり	No.042	かえん3	44	メタルぎり	20	スクルト
40	ばくれんざん	No.013	イオ&バギ	36	ドルクマ	21	ダークスパイク	特技点数	习得招数	60	ブリザーラッシュ	30	ベホマラー
65	メラガイアー	特技点数	习得招数	50	イオラ	32	ドルクマ	7	いきをすいこむ	80	ホーリーラッシュ	40	ひかりのはどう
90	イオグランデ	2	バギ	No.023	イオ&ドルマ2	47	バギクロス	15	はげしいほのお	100	ばくれんざん	55	アモールのあめ
95	メラガード +	6	イオ	特技点数	习得招数	62	ドルモーア	27	れんごくぎり	NO.052	びゃくやのけんぎ	75	せいれいのうた
100	イオガード +	13	バギマ	3	れつぱざん	75	バギガード +	39	メラゾーマ	特技点数	习得招数	100	ベホマズン
NO.004	メラ&バギ	23	れつぱざん	7	ダークスパイク	No.033	バギ&ドルマ3	64	しゃくねつ	8	ひょうけつぎり	NO.061	异常回复
特技点数	习得招数	34	しんくうぎり	16	ドルクマ	特技点数	习得招数	90	メラガイアー	16	ホーリーエッジ	特技点数	习得招数
3	メラ	50	イオラ	28	イオラ	7	バギクロス	95	メラガード +	29	ダークスパイク	4	ホイミ
7	バギ	No.014	イオ&バギ2	43	ドルモーア	15	ドルモーア	100	ほのおブレスガード +	44	キルジョーカー	8	キアリー
14	しんくうぎり	特技点数	习得招数	58	イオナズン	27	ふうじんぎり	No.043	ふぶき	60	ブリザーラッシュ	14	キアリク
24	バギマ	4	バギマ	75	ドルマガード +	39	ダークマッシャー	特技点数	习得招数	80	ホーリーラッシュ	30	ザオラル
35	かえんぎり	8	れつぱざん	No.024	イオ&ドルマ3	64	バギムーチョ	3	つめたいいき	100	ダークマッシャー	44	アモールのあめ
50	メラミ	18	しんくうぎり	特技点数	习得招数	90	ドルマドン	7	ヒャド	NO.053	レッドファイター	58	ひかりのはどう
NO.005	メラ&バギ2	30	イオラ	7	ドルモーア	95	バギガード +	14	こおりのいき	特技点数	习得招数	80	ザオリク
特技点数	习得招数	42	バギクロス	15	イオナズン	100	ドルマガード +	27	ひょうけつぎり	4	メラ	100	いてつくはどう
4	しんくうぎり	57	イオナズン	25	ばくれんざん	No.034	ヒャド&デイン	40	ヒャダルコ	13	かぶとわり	NO.062	さむらい
8	かえんぎり	75	イオガード +	37	ダークマッシャー	特技点数	习得招数	50	いきをすいこむ	23	かえんぎり	特技点数	习得招数
18	バギマ	No.015	イオ&バギ3	62	ドルマドン	3	ヒャド	No.044	ふぶき2	34	たいあたり	7	もろばぎり
28	メラミ	特技点数	习得招数	90	イオグランデ	8	デイン	特技点数	习得招数	47	メラミ	13	たいあたり
43	バギクロス	7	バギクロス	95	ドルマガード +	16	ひょうけつぎり	4	こおりのいき	62	おたけび	19	すてみ
58	メラゾーマ	15	イオナズン	100	イオガード +	24	ホーリーエッジ	8	ひょうけつぎり	80	れんごくぎり	31	バイキルト
75	メラガード +	26	ばくれんざん	No.025	バギ&ヒャド	36	ライデイン	19	ヒャダルコ	100	メラガード +	40	まじんぎり
NO.006	メラ&バギ3	37	ふうじんぎり	特技点数	习得招数	50	ヒャダルコ	30	いきをすいこむ	NO.054	イエローファイター	52	めいそう
特技点数	习得招数	63	バギムーチョ	3	バギ	No.035	ヒャド&デイン2	45	こごえるふぶき	特技点数	习得招数	70	バイシオン
7	バギクロス	90	イオグランデ	7	ヒャド	特技点数	习得招数	60	マヒャド	10	イオ	100	ダウンガード +
15	メラゾーマ	95	イオガード +	16	バギマ	4	ひょうけつぎり	75	ヒャドガード +	18	れつぱざん	NO.063	ぼうぎょ
27	ふうじんぎり	100	バギガード +	27	しんくうぎり	8	ホーリーエッジ	No.045	ふぶき3	24	ボミエアタック	特技点数	习得招数
39	れんごくぎり	No.016	イオ&ヒャド	38	ひょうけつぎり	19	ライデイン	特技点数	习得招数	34	おたけび	5	スカラ
64	バギムーチョ	特技点数	习得招数	50	ヒャダルコ	30	ヒャダルコ	7	いきをすいこむ	47	イオラ	11	ホイミ
90	メラガイアー	6	イオ	No.026	バギ&ヒャド2	45	マヒャド	15	こごえるふぶき	62	とっこう	17	まぶしいひかり
95	メラガード +	10	れつぱざん	特技点数	习得招数	60	ギガデイン	27	ブリザーラッシュ	80	ばくれんざん	27	スクルト
100	バギガード +	15	ヒャド	5	バギマ	75	ヒャドガード +	39	マヒャド	100	イオガード +	42	だいぼうぎょ
NO.007	メラ&デイン	22	ひょうけつぎり	10	しんくうぎり	No.036	ヒャド&デイン3	64	かがやくいき	NO.055	グリーンファイター	57	ベホイミ
特技点数	习得招数	36	ヒャダルコ	21	ひょうけつぎり	特技点数	习得招数	90	マヒャデドス	特技点数	习得招数	77	だつりょくぎり
3	メラ	50	イオラ	32	ヒャダルコ	7	マヒャド	95	ヒャドガード +	5	バギ	100	ルカニガード +
8	かえんぎり	No.017	イオ&ヒャド2	47	バギクロス	15	ギガデイン	100	ふぶきブレスガード +	16	みかわしきゃく	NO.064	しんそく
17	デイン	特技点数	习得招数	62	マヒャド	27	ブリザーラッシュ	No.046	ブレス	26	しんくうぎり	特技点数	习得招数
26	ホーリーエッジ	4	れつぱざん	75	バギガード +	39	ホーリーラッシュ	特技点数	习得招数	35	ボミエアタック	5	ピオラ
38	メラミ	8	ひょうけつぎり	No.027	バギ&ヒャド3	64	マヒャデドス	5	ひのいき	47	バギマ	11	ホイミ
50	ライデイン	16	ヒャダルコ	特技点数	习得招数	90	ジゴデイン	10	つめたいいき	62	しっぷうづき	19	みかわしきゃく
NO.008	メラ&デイン2	28	イオラ	7	バギクロス	95	ヒャドガード +	18	かえんのいき	80	ふうじんぎり	25	すなけむり
特技点数	习得招数	42	マヒャド	15	マヒャド	100	デインガード +	26	こおりのいき	100	バギガード +	35	ピオリム
4	かえんぎり	57	イオナズン	27	ふうじんぎり	No.037	ヒャド&ドルマ	38	すべてをすいこむ	NO.056	ブルーファイター	47	しんくうぎり
9	ホーリーエッ	75	イオガード +	39	ブリザーラッシュ	特技点数	习得招数	50	いきをすいこむ	特技点数	习得招数	61	しっぷうづき
ジ		No.018	イオ&ヒャド3	64	バギムーチョ	3	ヒャド	No.047	ブレス2	7	ヒャド	76	ふうじんぎり
19	メラミ	特技点数	习得招数	90	マヒャデドス	6	ひょうけつぎり	特技点数	习得招数	17	ひょうけつぎり	100	ボミエガード +
29	ライデイン	7	マヒャド	95	バギガード +	14	ドルマ	7	かえんのいき	24	なめまわし	NO.065	MP回复
43	メラゾーマ	14	イオナズン	100	ヒャドガード +	24	ダークスパイク	14	こおりのいき	34	ブレスクラッシュ	特技点数	习得招数
57	ギガデイン	26	ばくれんざん	No.028	バギ&デイン	37	ドルクマ	24	すべてをすいこむ	48	ヒャダルコ	4	マホトラ
75	メラガード +	38	ブリザーラッシュ	特技点数	习得招数	50	ヒャダルコ	34	いきをすいこむ	63	めいそう	10	ピオラ
No.009	メラ&デイン3	63	マヒャデドス	3	バギ	No.038	ヒャド&ドルマ2	47	はげしいほのお	80	ブリザーラッシュ	18	マホヤル
特技点数	习得招数	90	イオグランデ	8	デイン	特技点数	习得招数	60	こごえるふぶき	100	ヒャドガード +	26	マホトム
9	メラゾーマ	95	イオガード +	16	バギマ	5	ひょうけつぎり	75	ほのおブレスガード +	NO.057	ホワイトファイター	38	インテ
18	ギガデイン	100	ヒャドガード +	26	しんくうぎり	10	ダークスパイク	No.048	ブレス3	特技点数	习得招数	52	マホトーン
29	れんごくぎり	No.019	イオ&デイン	36	ホーリーエッジ	21	ドルクマ	特技点数	习得招数	6	デイン	70	マホヤズン
40	ホーリーラッシュ	特技点数	习得招数	50	ライデイン	32	ヒャダルコ	6	すべてをすいこむ	12	ホーリーエッジ	85	マホトラガード +
65	メラガイアー	6	イオ	No.029	バギ&デイン2	47	マヒャド	12	いきをすいこむ	19	まぶしいひかり	100	フールガード +
90	ジゴデイン	9	デイン	特技点数	习得招数	62	ドルモーア	22	はげしいほのお	29	メダパニぎり	NO.066	アッパー
95	メラガード +	14	れつぱざん	3	バギマ	75	ヒャドガード +	32	こごえるふぶき	45	ライデイン	特技点数	习得招数
100	デインガード +	19	ホーリーエッジ	8	しんくうぎり	No.039	ヒャド&ドルマ3	44	しゃくねつ	55	フールシュート	4	ピオラ
No.0010	メラ&ドルマ	32	ライデイン	16	ホーリーエッジ	特技点数	习得招数	56	かがやくいき	75	ホーリーラッシュ	8	ホイミ
特技点数	习得招数	50	イオラ	26	ライデイン	7	マヒャド	76	ほのおブレスガード +	100	デインガード +	14	スカラ
2	メラ	No.020	イオ&デイン2	36	バギクロス	15	ドルモーア	100	ふぶきブレスガード +	NO.058	ブラックファイター	22	インテ
6	ドルマ	特技点数	习得招数	50	ギガデイン	27	ブリザーラッシュ	No.049	ふうえんのけんぎ	特技点数	习得招数	32	バイキルト
14	かえんぎり	3	れつぱざん	75	バギガード +	39	ダークマッシャー	特技点数	习得招数	5	ドルマ	42	ピオリム

54	スクルト
76	インテラ
100	バイシオン
NO.067	ダウナー
特技点数	习得招数
8	ダウン
16	フール
28	だつりょくぎり
40	フールシュート
55	ダウンオール
70	マフール
85	ダウンガード＋
100	フールガード＋
NO.068	ジャミング
特技点数	习得招数
6	ボエミ
14	ルカニ
26	かぶとわり
38	ボミエアタック
51	ボミオス
64	ルカナン
82	ルカニガード＋
100	ボミエガード＋
NO.069	ＶＳじゅもん
特技点数	习得招数
5	マホトム
10	マジックハック
18	インテ
26	フール
38	マジックバリア
46	フールシュート
56	マホカンタ
65	フールガード＋
75	まほうじガード＋
No.070	ＶＳじゅもん2
特技点数	习得招数
5	マホトーン
10	マジックハック
25	マジックバリア
35	フールシュート
49	マホカンタ
65	マフール
81	インテラ
90	フールガード＋
100	まふうじガード＋
NO.071	ＶＳドラゴン
特技点数	习得招数
5	ドラゴンぎり
10	バーハ
18	すべてをすいこむ
28	くちをふさぐ
38	ブレスクラッシュ
50	フバーハ
64	ぎゃくふう
80	ほのおブレスガード＋
100	ふぶきブレスガード＋
NO.072	ＶＳメタル
特技点数	习得招数
4	ピオラ
12	メタルぎり
20	バイキルト
30	マジックハック
40	ピオリム
50	まじんぎり
70	すばやさ＋３０
100	メタルハンター
NO.073	ガード
特技点数	习得招数
4	スカラ
8	すなけむり
16	バーハ
26	しゅび力＋１０
38	スクルト
52	フバーハ
66	マジックバリア
82	まもりのきり
100	ルカニガード＋
NO.074	てっぺき
特技点数	习得招数
4	スクルト
9	すべてをすいこむ
14	だいぼうぎょ
22	アストロン
30	ぎゃくふう
40	マホカンタ
50	まもりのきり
75	アタックカンタ
100	ルカニガード＋
NO.075	ふういん
特技点数	习得招数
5	マホトム
11	マホトラ
20	ブレスクラッシュ
30	ブレイクダンス
42	マホトーン

55	マジックハック
69	かいしんふうじ
84	おどりふうじ
100	くちをふさぐ
NO.076	さいみん
特技点数	习得招数
6	ラリホー
12	マヌーサ
16	メダパニ
20	まどいのいき
24	なめまわし
34	ラリホーマ
44	メダパーニャ
72	こんらんガード＋
100	ねむりガード＋
NO.077	どくが
特技点数	习得招数
6	どくこうげき
12	どくのいき
18	マヒこうげき
26	やけつくいき
38	もうどくのいき
50	もうどくぎり
75	どくガード＋
100	マヒガード＋
NO.078	ホラー
特技点数	习得招数
4	ハートブレイク
8	ぶきみなひかり
14	メダパニ
22	なめまわし
30	まどいのいき
42	メダパニぎり
56	メダパーニャ
76	やすみガード＋
100	こんらんガード＋
NO.079	ためいき
特技点数	习得招数
5	どくのいき
12	あまいいき
22	すべてをすいこむ
34	まどいのいき
46	ぎゃくふう
63	やけつくいき
80	もうどくのいき
100	どくガード＋
NO.080	ふういんわざ
特技点数	习得招数
10	ボミエアタック
20	だつりょくぎり
30	フールシュート
40	かぶとわり
50	ブレスクラッシュ
60	ブレイクダンス
75	マヌーサぎり
100	アサシンアタック
NO.081	レンジャー
特技点数	习得招数
4	ハートブレイク
11	ボエミアタック
19	どくこうげき
29	メダパニぎり
39	マヌーサぎり
51	みかわしきゃく
63	マヒこうげき
80	もうどくぎり
100	ぎゃくふう
NO.082	アサシン
特技点数	习得招数
10	ねむりこうげき
20	マヒこうげき
30	しっぷうづき
40	まぶしいひかり
50	メダパニぎり
60	さみだれぎり
75	アサシンアタック
100	ザキガード＋
NO.083	ハンター
特技点数	习得招数
10	ねむりこうげき
20	ゴールドアタック
30	ぬすっとぎり
40	メタルぎり
50	ドラゴンぎり
60	すてみ
80	キルジョーカー
100	アサシンアタック
NO.084	バウンティハンター
特技点数	习得招数
5	ぬすっとぎり
10	みかわしきゃく
20	ゴールドアタック
30	しっぷうづき
45	メタルぎり
60	マヒこうげき

75	アサシンアタック
100	メタルハンター
NO.085	しんせい
特技点数	习得招数
4	デイン
8	ホーリーエッジ
16	ベホマラー
24	ライデイン
36	ひかりのはどう
48	リホイミ
64	ベホマズン
80	ギガデイン
100	デインガード＋
NO.086	たたり
特技点数	习得招数
5	ドルクマ
10	ダークスパイク
17	やみのはどう
25	ザキ
35	ドルモーア
47	ザラキ
60	いてつくはどう
80	ドルマガード＋
100	ザキガード＋
NO.087	じごく
特技点数	习得招数
4	メラ
10	ドルマ
16	かえんぎり
22	ダークスパイク
32	ドルマク
42	メラミ
56	ザキ
70	キルジョーカー
100	マダンテ
NO.088	あんこく
特技点数	习得招数
8	つめたいいき
16	ドルマ
24	ヒャド
32	こおりのいき
44	ドルクマ
56	ヒャダルコ
76	やみのはどう
100	ドルモーア
NO.089	ダンサー
特技点数	习得招数
4	みかわしきゃく
12	ふしぎなおどり
22	メダパニダンス
32	マホトラおどり
42	さそうおどり
52	おどりふうじ
67	ハッスルダンス
82	しのおどり
100	メガザルダンス
NO.090	ダイナマイト
特技点数	习得招数
4	イオ
10	れっぱざん
18	メガンテ
31	イオラ
47	メガザル
65	ばくれんざん
85	イオナズン
100	イオガード＋
NO.091	あらくれ
特技点数	习得招数
10	すなけむり
20	たいあたり
30	すべてをすいこむ
40	さそうおどり
50	おたけび
65	ハッスルダンス
75	とっこう
100	アタックカンタ
NO.092	バーサーカー
特技点数	习得招数
6	かぶとわり
13	もろばぎり
20	たいあたり
28	すてみ
36	とっこう
50	まじんぎり
70	メガザルダンス
100	ザキガード＋
NO.093	じこぎせい
特技点数	习得招数
10	もろばぎり
18	たいあたり
26	すべてをすいこむ
35	すてみ
45	とっこう
57	メガンテ
75	メガザルダンス

100	メガザル
NO.094	しにがみ
特技点数	习得招数
3	かぶとわり
8	ドルマ
17	つめたいいき
26	ザキ
38	こおりのいき
53	ドルクマ
68	しのおどり
84	やみのはどう
100	ザラキ
NO.095	ナイトメア
特技点数	习得招数
4	マホトラ
10	ねむりこうげき
16	あまいいき
26	ぶきみなひかり
40	しのおどり
50	やみのはどう
75	ねむりガード＋
100	マホトラガード＋
NO.096	コールドスリープ
特技点数	习得招数
4	ラリホー
12	つめたいいき
22	ねむりこうげき
34	ザキ
44	こおりのいき
56	ラリホーマ
78	ねむりガード＋
100	ザキガード＋
NO.097	ゆうき
特技点数	习得招数
5	ライデイン
10	ベホマラー
20	リホイミ
30	ギガデイン
45	ギガスラッシュ
60	ベホマズン
80	ギガブレイク
100	デインガード＋
NO.098	みずけい
特技点数	习得招数
5	ホイミ
10	ヒャド
15	さそうおどり
23	ベホイミ
33	まもりのきり
45	ヒャダルコ
60	アモールのあめ
80	せいれいのうた
100	みずガード＋
NO.099	バラエティ
特技点数	习得招数
5	ふしぎなおどり
12	だつりょくぎり
20	メダパニダンス
28	まどいのいき
39	ブレイクダンス
52	かいしんふうじ
65	アモールのあめ
80	せいれいのうた
100	マネマネ
NO.100	インスパイヤ
特技点数	习得招数
4	マホトラおどり
10	ぶきみなひかり
18	さそうおどり
28	おどりふうじ
40	くちをふさぐ
52	なめまわし
76	ハッスルダンス
100	マネマネ
No.101	えんかい
特技点数	习得招数
6	ボミエ
12	もろばぎり
20	ふしぎなおどり
31	ボミオス
42	フール
55	ブレスクラッシュ
70	ブレイクダンス
85	フールシュート
100	すべてをすいこむ
No.102	スラフォース
特技点数	习得招数
2	メラ
6	ホイミ
16	デイン
22	たいあたり
30	まぶしいひかり
40	ダウン
55	ベホイミ
75	マホヤル

100	じどうHPかいふく
No.103	けものみち
特技点数	习得招数
3	ハートブレイク
7	すなけむり
11	ドラゴンぎり
15	たいあたり
21	しっぷうづき
30	なめまわし
45	おたけび
63	キルジョーカー
83	まじんぎり
No.104	アンデット
特技点数	习得招数
6	どくこうげき
14	かぶとわり
22	ねむりこうげき
32	ボミエアタック
45	あまいいき
60	もうどくぎり
80	メガンテ
100	ザキガード＋
No.105	ようじゅつ
特技点数	习得招数
4	メラ
10	マホトム
16	ルカニ
24	ドルマ
36	マホトーン
53	マジックハック
70	ダウン
85	ザキ
100	マジックバリア
No.106	ドラゴンスピリッツ
特技点数	习得招数
5	ひのいき
10	つめたいいき
18	すなけむり
26	おたけび
37	かえんぎり
48	しんくうぎり
64	いなずまぎり
82	こおりのいき
100	かえんのいき
No.107	フェザーウインド
特技点数	习得招数
4	ピオラ
8	バギ
18	ピオリム
28	バギマ
40	バーハ
48	すなけむり
63	さみだれぎり
80	フバーハ
100	ぎゃくふう
No.108	エコロジー
特技点数	习得招数
4	ホイミ
14	マヌーサぎり
22	キアリー
30	キアリク
42	ベホイミ
54	マホヤル
64	ふしぎなおどり
84	せいれいのうた
100	マホトラおどり
No.109	むしのしらせ
特技点数	习得招数
5	スカラ
10	ラリホー
15	ハートブレイク
25	ねむりこうげき
35	マヒこうげき
50	ラリホーマ
65	だいぼうぎょ
80	メダパニダンス
100	ハッスルダンス
No.110	いしあたま
特技点数	习得招数
7	スカラ
14	かぶとわり
24	メタルぎり
34	まじんぎり
46	スクルト
61	マホカンタ
76	メガンテ
100	メガザル
No.111	スペディオ
特技点数	习得招数
5	デイン
11	バイキルト
18	いなずまぎり
28	ほうでん
40	ライデイン
48	ダウン

60	いなずま
75	かみなりガード＋
No.112	スペディオ2
特技点数	习得招数
5	ライデイン
15	バイシオン
23	いなずま
33	らいじんぎり
45	ジゴスパーク
60	ギガデイン
70	ダウンオール
85	かみなりガード＋
100	デインガード＋
No.113	ガルハート
特技点数	习得招数
5	メラ
11	ラリホー
19	かえんぎり
28	メラミ
38	はつか
48	マヌーサ
60	おにび
75	かえんガード＋
No.114	ガルハート2
特技点数	习得招数
5	メラミ
10	マヌーサ
18	れんごくぎり
30	メラゾーマ
42	おにび
58	かえんりゅう
70	ラリホーマ
85	かえんガード＋
100	メラガード＋
No.115	ディアノーグ
特技点数	习得招数
5	ヒャド
13	ベホイミ
18	みずしぶき
23	ひょうけつぎり
33	ヒャダルコ
48	ザオラル
60	てっぽうみず
75	みずガード＋
No.116	ディアノーグ2
特技点数	习得招数
5	ヒャダルコ
15	ベホマ
23	てっぽうみず
33	ブリザーラッシュ
45	マヒャド
55	つなみ
70	ザオリク
85	みずガード＋
100	ヒャドガード＋
No.117	グラブゾン
特技点数	习得招数
7	イオ
12	いわなげ
18	スカラ
26	れっぱざん
38	イオラ
48	ルカニ
60	じひびき
75	だいちガード＋
No.118	グラブゾン2
特技点数	习得招数
8	イオラ
16	スクルト
24	じひびき
33	ばくれんざん
43	がんせきおとし
55	ルカナン
70	イオナズン
85	だいちガード＋
100	イオガード＋
No.119	りゅうおう
特技点数	习得招数
4	マホトーン
9	ベホマ
19	こごえるふぶき
29	はげしいほのお
44	ぶきみなひかり
60	やみのはどう
80	かがやくいき
100	しゃくねつ
No.120	りゅうじんおう
特技点数	习得招数
4	ライデイン
8	マジックバリア
15	かがやくいき
23	ギガデイン
33	ひかりのはどう
45	しゃくねつ
70	マダンテ

100	ギガブレイク
No.121	レオパルド
特技点数	习得招数
10	こおりのいき
20	ザキ
30	かいしんふうじ
40	こごえるふぶき
55	マジックハック
70	キルジョーカー
85	ザラキ
100	かがやくいき
No.122	ドルマゲス
特技点数	习得招数
4	ルカナン
9	おたけび
14	まどいのいき
24	マホカンタ
34	いてつくはどう
46	バギクロス
58	マヒャド
70	メガンテ
100	ダウンオール
No.123	プチソーン
特技点数	习得招数
5	マホトラ
10	マフール
18	ラリホーマ
30	アストロン
40	ぶきみなひかり
50	こごえるふぶき
65	バギクロス
80	マヒャド
100	しのおどり
No.124	ラプソーン
特技点数	习得招数
4	マヌーサ
8	あまいいき
12	ぶきみなひかり
20	ダークマッシャー
33	かがやくいき
51	いてつくはどう
73	ドルマドン
100	イオグランデ
No.125	エスターク
スキルを持つモンスター	不明
スキルポイント	□□るもの
5	もろはぎり
11	さみだれぎり
19	ぶきみなひかり
31	マヒャド
43	ドルモーア
58	アサシンアタック
70	やみのはどう
100	ひかりのはどう
No.126	ミルドラース
特技点数	习得招数
5	すべてをすいこむ
10	インテラ
15	ぶきみなひかり
20	いきをすいこむ
35	はげしいほのお
50	メラゾーマ
65	イオナズン
80	しゃくねつ
100	いてつくはどう
No.127	デスタムーア
特技点数	习得招数
5	まぶしいひかり
10	もうどくのいき
20	やけつくいき
30	めいそう
40	はげしいほのお
55	イオナズン
70	ドルモーア
100	いてつくはどう
No.128	キャプテン?クロウ
特技点数	习得招数
4	ゴールドアタック
8	ぬすっとぎり
13	マヌーサぎり
23	さみだれぎり
35	らいじんぎり
55	ギガスラッシュ
85	ギガブレイク
100	ぶきすべてそうび
No.129	やみのばくえんSP
特技点数	习得招数
4	メラゾーマ
8	ドルモーア
13	イオナズン
22	れんごくぎり
31	ばくれんざん
40	ダークマッシャー
60	メラガイアー

80	ドルマドン
100	イオグランデ
No.130	せいなるふぶきSP
特技点数	习得招数
4	バギクロス
8	ギガデイン
13	マヒャド
22	ふうじんぎり
31	ホーリーラッシュ
40	ブリザーラッシュ
60	バギムーチョ
80	ジゴデイン
100	マヒャデドス
No.131	グランスペルSP
特技点数	习得招数
15	メラガイアー
30	ドルマドン
45	イオグランデ
60	バギムーチョ
75	ジゴデイン
90	マヒャデドス
100	つかうMPはんぶん
No.132	グランドブレスSP
特技点数	习得招数
4	あまいいき
8	すべてをすいこむ
13	もうどくのいき
22	まどいのいき
31	いきをすいこむ
40	やけつくいき
60	しゃくねつ
80	かがやくいき
100	いきふうじガード+
No.133	けんごうSP
特技点数	习得招数
8	れんごくぎり
16	ばくれんざん
24	ふうじんぎり
32	らいじんぎり
40	ブリザーラッシュ
48	ホーリーラッシュ
56	ダークマッシャー
76	ギガスラッシュ
100	ギガブレイク
No.134	ちょうかいふくSP
特技点数	习得招数
7	ベホマ
15	マホヤズン
25	まもりのきり
35	マジックバリア
45	ベホマラー
60	ザオリク
80	ひかりのはどう
100	ベホマズン
No.135	サポーターSP
特技点数	习得招数
7	ピオリム
15	スクルト
25	ボミオス
35	ルカナン
45	インテラ
60	バイシオン
80	マフール
100	ダウンオール
No.136	げんじゅつSP
特技点数	习得招数
8	マホトム
16	ラリホー
25	マホトラ
35	マホトーン
45	マヌーサ
60	ラリホーマ
70	メダパニ
80	マジックハック
100	メダパーニャ
No.137	キング
特技点数	习得招数
10	かいしんふうじ
20	メダパーニャ
32	アタックカウンタ
42	マネマネ
55	メガンテ
70	バイシオン
85	ダウンオール
100	メガザル
No.138	エース
特技点数	习得招数
5	ヒヤダルコ
10	イオラ
20	まぶしいひかり
30	いてつくはどう
40	マヒャド
50	イオナズン
70	ギガスラッシュ
100	マダンテ

No.139	クイーン
特技点数	习得招数
4	ホイミ
12	ザオラル
20	ベホイミ
29	ベホマラー
44	ひかりのはどう
58	リホイミ
68	ベホマ
80	ザオリク
100	ベホマズン
No.140	ジャック
特技点数	习得招数
8	かぶとわり
13	マヌーサぎり
18	まじんぎり
28	さみだれぎり
38	アサシンアタック
53	ギガスラッシュ
75	ギガブレイク
100	マヌーサガード+
No.141	ガルマッゾ
特技点数	习得招数
10	おたけび
16	アストロン
26	めいそう
40	やみのはどう
54	ドルマドン
64	ボミエガード+
74	いきふうじガード
86	ダウンオール
100	ジゴスパーク
No.142	こうげきアップ
特技点数	习得招数
4	こうげき力+3
8	さいだいHP+5
14	こうげき力+3
20	さいだいHP+10
29	こうげき力+5
38	さいだいHP+10
50	こうげき力+5
No.143	こうげきアップ2
特技点数	习得招数
4	こうげき力+5
8	さいだいHP+10
14	こうげき力+5
20	さいだいHP+10
28	こうげき力+5
36	さいだいHP+10
48	こうげき力+10
60	さいだいHP+10
75	こうげき力+10
No.144	こうげきアップ3
特技点数	习得招数
4	こうげき力+10
8	さいだいHP+10
13	こうげき力+10
18	さいだいHP+10
27	こうげき力+10
36	さいだいHP+20
48	こうげき力+20
60	さいだいHP+20
75	こうげき力+20
100	ダウンガード+
No.145	しゅびアップ
特技点数	习得招数
4	しゅび力+5
8	さいだいHP+10
14	しゅび力+5
20	さいだいHP+10
29	しゅび力+10
38	さいだいHP+10
50	しゅび力+10
No.146	しゅびアップ2
特技点数	习得招数
4	しゅび力+10
8	さいだいHP+20
14	しゅび力+10
20	さいだいHP+20
28	しゅび力+20
36	さいだいHP+20
48	しゅび力+20
60	さいだいHP+20
75	しゅび力+20
No.147	しゅびアップ3
特技点数	习得招数
4	しゅび力+20
8	さいだいHP+20
13	しゅび力+20
18	さいだいHP+20
27	しゅび力+20
36	さいだいHP+20
48	しゅび力+20
60	さいだいHP+20
75	しゅび力+20

100	ルカニガード+
No.148	すばやさアップ
特技点数	习得招数
4	すばやさ+5
8	さいだいHP+10
14	すばやさ+5
20	さいだいHP+10
29	すばやさ+10
38	さいだいHP+10
50	すばやさ+5
No.149	すばやさアップ2
特技点数	习得招数
4	すばやさ+10
8	さいだいHP+20
14	すばやさ+10
20	さいだいHP+20
28	すばやさ+20
36	さいだいHP+20
48	すばやさ+20
60	さいだいHP+20
75	すばやさ+20
No.150	すばやさアップ3
特技点数	习得招数
4	すばやさ+20
8	さいだいHP+20
13	すばやさ+20
18	さいだいHP+20
27	すばやさ+20
36	さいだいHP+20
48	すばやさ+20
60	さいだいHP+20
75	すばやさ+20
100	ボミエガード+
No.151	かしこさアップ
特技点数	习得招数
4	かしこさ+5
8	さいだいMP+10
14	かしこさ+5
20	さいだいMP+10
29	かしこさ+10
38	さいだいMP+10
50	かしこさ+10
No.152	かしこさアップ2
特技点数	习得招数
4	かしこさ+10
8	さいだいMP+20
14	かしこさ+10
20	さいだいMP+20
28	かしこさ+20
36	さいだいMP+20
48	かしこさ+20
60	さいだいMP+20
75	かしこさ+20
No.153	かしこさアップ3
特技点数	习得招数
4	かしこさ+20
8	さいだいMP+20
13	かしこさ+20
18	さいだいMP+20
27	かしこさ+20
36	さいだいMP+20
48	かしこさ+20
60	さいだいMP+20
75	かしこさ+20
100	フールガード+
No.154	メラガード
特技点数	习得招数
4	かしこさ+5
9	さいだいHP+10
15	かしこさ+5
22	さいだいMP+10
42	メラガード+
52	かしこさ+5
64	つかうMPせつやく
76	さいだいHP+10
100	つかうMPはんぶん
No.155	イオガード
特技点数	习得招数
4	かしこさ+5
9	こうげき力+10
15	かしこさ+5
22	さいだいMP+10
42	イオガード+
52	かしこさ+5
64	つかうMPせつやく
76	さいだいMP+10
100	つかうMPはんぶん
No.156	バギガード
特技点数	习得招数
4	かしこさ+5
9	すばやさ+5
15	かしこさ+5
22	さいだいMP+10
42	バギガード+
52	かしこさ+5

64	つかうMPせつやく
76	さいだいMP+10
100	つかうMPはんぶん
No.157	ヒャドガード
特技点数	习得招数
4	かしこさ+5
9	しゅび力+5
15	かしこさ+5
22	さいだいMP+10
42	ヒャドガード+
52	かしこさ+5
64	つかうMPせつやく
76	さいだいMP+10
100	つかうMPはんぶん
No.158	デインガード
特技点数	习得招数
4	かしこさ+5
9	さいだいMP+10
15	かしこさ+5
22	さいだいMP+10
42	デインガード+
52	かしこさ+5
64	つかうMPせつやく
76	さいだいMP+10
100	つかうMPはんぶん
No.159	ドルマガード
特技点数	习得招数
4	かしこさ+10
9	さいだいMP+10
15	かしこさ+5
22	さいだいMP+10
42	ドルマガード+
52	かしこさ+5
64	つかうMPせつやく
76	さいだいMP+10
100	つかうMPはんぶん
No.160	ウォーターガード
特技点数	习得招数
4	さいだいHP+10
9	しゅび力+5
15	さいだいMP+10
22	かしこさ+5
42	みずガード+
52	さいだいHP+10
64	つかうMPせつやく
76	さいだいMP+10
100	つかうMPはんぶん
No.161	サンダーガード
特技点数	习得招数
4	こうげき力+5
9	すばやさ+5
15	さいだいHP+10
22	さいだいMP+10
42	かみなりガード+
52	こうげき力+5
64	つかうMPせつやく
76	さいだいMP+10
100	つかうMPはんぶん
No.162	ファイアガード
特技点数	习得招数
4	さいだいMP+10
9	こうげき力+5
15	かしこさ+5
22	さいだいHP+10
42	かえんガード+
52	さいだいMP+10
64	つかうMPせつやく
76	かしこさ+5
100	つかうMPはんぶん
No.163	アースガード
特技点数	习得招数
4	しゅび力+5
9	こうげき力+5
15	さいだいHP+10
22	さいだいMP+10
42	だいちガード+
52	しゅび力+5
64	つかうMPせつやく
76	こうげき力+5
100	つかうMPはんぶん
No.164	ほのおブレスガード
特技点数	习得招数
4	さいだいHP+10
9	こうげき力+5
15	さいだいHP+10
22	こうげき力+5
42	ほのおブレスガード+
52	こうげき力+5
64	つかうMPせつやく
76	さいだいMP+10
100	つかうMPはんぶん
No.165	ふぶきブレスガード
特技点数	习得招数
4	さいだいHP+10
9	しゅび力+5

15	さいだいHP+10
22	しゅび力+5
42	ふぶきブレスガード+
52	しゅび力+5
64	つかうMPせつやく
76	さいだいMP+10
100	つかうMPはんぶん
No.166	ザキガード
特技点数	习得招数
4	さいだいHP+10
10	さいだいMP+10
19	さいだいHP+10
29	さいだいMP+10
54	ザキガード+
70	さいだいHP+10
100	じどうHPかいふく
No.167	マヌーサガード
特技点数	习得招数
4	さいだいMP+10
10	かしこさ+5
19	しゅび力+5
29	さいだいMP+10
54	マヌーサガード+
70	さいだいMP+10
100	じどうMPかいふく
No.168	どくガード
特技点数	习得招数
4	さいだいHP+10
10	さいだいMP+10
19	さいだいHP+10
29	さいだいMP+10
54	どくガード+
70	さいだいHP+10
100	じどうHPかいふく
No.169	マホトラガード
特技点数	习得招数
4	さいだいMP+10
10	すばやさ+5
19	さいだいMP+10
29	すばやさ+10
54	マホトラガード+
70	さいだいMP+10
100	つかうMPはんぶん
No.170	まふうじガード
特技点数	习得招数
4	さいだいMP+10
10	かしこさ+5
19	さいだいMP+10
29	かしこさ+10
54	まふうじガード+
70	さいだいMP+10
100	じどうMPかいふく
No.171	いきふうじガード
特技点数	习得招数
4	さいだいHP+10
10	すばやさ+5
19	さいだいHP+10
29	すばやさ+10
54	いきふうじガード+
70	さいだいHP+10
100	じどうHPかいふく
No.172	おどりふうじガード
特技点数	习得招数
4	すばやさ+5
10	すばやさ+5
19	すばやさ+5
29	すばやさ+5
54	おどりふうじガード+
70	すばやさ+10
100	せんせいりつアップ
No.173	こんらんガード
特技点数	习得招数
4	さいだいHP+10
10	しゅび力+5
19	さいだいHP+10
29	しゅび力+10
54	こんらんガード+
70	さいだいHP+10
100	せんせいりつアップ
No.174	マインドガード
特技点数	习得招数
4	さいだいHP+10
10	しゅび力+5
19	すばやさ+5
29	さいだいHP+10
54	やすみガード+
70	しゅび力+10
100	せんせいりつアップ
No.175	スタンガード
特技点数	习得招数
4	さいだいHP+10
10	しゅび力+5
19	すばやさ+5
29	さいだいHP+10
54	マヒガード+

70	しゅび力+10
100	じどうHPかいふく
No.176	ラリホーガード
特技点数	习得招数
4	さいだいHP+10
10	すばやさ+5
19	さいだいHP+10
29	すばやさ+10
54	ねむりガード+
70	さいだいHP+10
100	じどうHPかいふく
No.177	HPアップSP
特技点数	习得招数
4	さいだいHP+10
8	さいだいHP+20
13	さいだいHP+10
18	さいだいHP+20
27	さいだいHP+10
36	さいだいHP+20
48	さいだいHP+10
60	さいだいHP+20
75	さいだいHP+10
100	さいだいHP+20
No.178	MPアップSP
特技点数	习得招数
4	さいだいMP+20
8	さいだいMP+20
13	さいだいMP+20
18	さいだいMP+20
27	さいだいMP+20
36	さいだいMP+20
48	さいだいMP+20
60	さいだいMP+20
75	さいだいMP+20
100	さいだいMP+20
No.179	こうげきアップSP
特技点数	习得招数
10	こうげき力+10
20	こうげき力+20
30	こうげき力+10
40	こうげき力+20
50	こうげき力+10
60	こうげき力+20
70	こうげき力+10
80	こうげき力+20
90	こうげき力+10
100	こうげき力+20
No.180	しゅびアップSP
特技点数	习得招数
10	しゅび力+20
20	しゅび力+20
30	しゅび力+20
40	しゅび力+20
50	しゅび力+20
60	しゅび力+20
70	しゅび力+20
80	しゅび力+20
90	しゅび力+20
100	しゅび力+20
No.181	すばやさアップSP
特技点数	习得招数
10	すばやさ+20
20	すばやさ+20
30	すばやさ+20
40	すばやさ+20
50	すばやさ+20
60	すばやさ+20
70	すばやさ+20
80	すばやさ+20
90	すばやさ+20
100	すばやさ+20
No.182	かしこさアップSP
特技点数	习得招数
10	かしこさ+20
20	かしこさ+20
30	かしこさ+20
40	かしこさ+20
50	かしこさ+20
60	かしこさ+20
70	かしこさ+20
80	かしこさ+20
90	かしこさ+20
100	かしこさ+20
No.183	かえんガードSP
特技点数	习得招数
5	さいだいHP+20
10	さいだいMP+20
30	さいだいHP+30
50	さいだいMP+30
70	メラガード+
100	ほのおブレスガード+
No.184	ふぶきガードSP
特技点数	习得招数
5	さいだいHP+20
10	さいだいMP+20

30	さいだいHP+30
50	さいだいMP+30
70	ヒャドガード+
100	ふぶきガード+
No.185	ばくふうガードSP
特技点数	习得招数
5	さいだいHP+20
10	さいだいMP+20
30	さいだいHP+30
50	さいだいMP+30
70	バギガード+
100	イオガード+
No.186	しろくろガードSP
特技点数	习得招数
5	さいだいHP+20
10	さいだいMP+20
30	さいだいHP+30
50	さいだいMP+30
70	デインガード+
100	ドルマガード+
No.187	せんし
特技点数	习得招数
5	かぶとわり
10	さいだいHP+10
17	メタルぎり
24	こうげき力+10
32	ドラゴンぎり
40	さいだいHP+10
49	さみだれぎり
59	こうげき力+10
70	まじんぎり
100	ぶきすべてそうび
No.188	まほうつかい
特技点数	习得招数
5	バギマ
10	さいだいMP+10
17	メラミ
24	かしこさ+10
32	ヒャダルコ
40	さいだいMP+10
49	イオラ
59	かしこさ+10
70	マホトーン
100	じどうMPかいふく
No.189	そうりょ
特技点数	习得招数
5	ホイミ
10	さいだいMP+10
17	キアリー
24	かしこさ+5
32	ベホイミ
40	さいだいMP+10
49	ザオラル
59	かしこさ+20
70	ザキ
100	じどうMPかいふく
No.190	ぶどうか
特技点数	习得招数
5	ハートブレイク
10	さいだいHP+10
17	たいあたり
24	さいだいHP+10
32	しっぷうづき
40	すばやさ+20
49	だいぼうぎょ
59	こうげき力+10
70	すてみ
100	せんせいりつアップ
No.191	けんじゃ
特技点数	习得招数
5	ライデイン
10	さいだいMP+10
17	ドルクマ
24	かしこさ+10
32	まぶしいひかり
40	さいだいMP+20
49	ベホマラー
59	かしこさ+20
70	ひかりのはどう
100	つかうMPはんぶん
No.192	とうぞく
特技点数	习得招数
5	ピオラ
10	すばやさ+10
17	ぬすっとぎり
24	すばやさ+10
32	ピオリム
40	すばやさ+10
49	ゴールドアタック
59	すばやさ+10
70	みかわしきゃく
100	ボミエガード+

强悍的怪物也要注意特技的选择修炼。



ワイルドアームズ ザ フィフスヴァンガード
WILD ARMS the Vth Vanguard

接触得多了就会发现，这个游戏的确做得很用心，它较为彻底的回归对系列老玩家来说有很大的吸引力。

当然了，从综合气质上来看，它仍然可以说是一个偏传统类的RPG，即便是作为WA系列特色之一的解谜要素，也并不是什么新鲜的东西了。这系列的新进玩家，怕是在减少中。别误会，说这些并不是要批评它，更多只是为了感慨——也就是若干年前，曾经有多少RPG系列在这个业界争辉，它们散发着各自不同的魅力，流溢着属于自己的光彩。但如今再看看，多少已成云烟，多少已泯然众人，多少已流落黯淡……只愿荒野上那清亮飞扬的口哨声，可以一直回荡下去，永远。 □文/唯夜

PS2	游戏原名：狂野历险 第五先驱				CERO B
	SCE	6980日元	2006.12.14		
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	25KB	

全纹章详细解说



←警长之星，最强纹章。

注意表中列出的只是“推荐入手方式”，主要侧重于购买、合成或者任务报酬等途径，对于可以量产化入手或者比较普通的纹章，一般就不再列出其偷盗和宝箱入手的方式。注意店货的场合只会列出最方便访问的地点，另外普通商店和黑市里都可入手的话，个人显然推荐前者，花钱总比花级别好。

实际上，本作的偷盗技能比较缺乏发挥空间：装备运之**ミ－ディアム**会损失攻击力、使用偷盗会浪费攻击回合——只能三人上场本就使我们有些捉襟见肘；再加上怪物身上的大部分东西其实都不稀罕：要么可以买到，要么有更好的代替品。所以如果很喜欢偷盗的话，一般考虑偷偷BOSS就好（当然会有例外的）。而一般流程中的宝箱也不会提供十分超前的强力装备，真正强力和实用的纹章要么靠任务奖励唯一入手、要么靠黑市购入或合成。关于黑市以及游戏中其它隐藏要素的解说详见后文。

合	该纹章的合成方式
店	可购买的场所，包括普通商店和黑市，括号内表明其售价
盗	可盗取该纹章的怪物，括号内表明其出没地点
宝	装有该纹章宝箱的地点
奖	完成某个任务，或击倒某个BOSS后的奖励

Rank C 纹章一览

失**われた**圣杯		即死攻击无效（装备者限定）
推荐入手方式	店	**ロクス・ソルス**舰桥<黑**い**箱>（18000）
	盗	**ノスフェラトゥ**（记忆**の**遗迹）、记忆**の**遗迹的BOSS、**ジャマ－インプ**（**ロクス・ソルス**舰桥）
	宝	**ファルガイア**东南，需要巨像兵打开通路才可到达

这是为数不多的既无法合成也难于买到的纹章，在“黑**い**箱”那里虽然可以购买，但当时已经无法返回大地图了，不具有合成的意义，最多也只能留到下一周目去用。

リフリジレイタ－		在战斗结束时若处于KO状态，其HP上限不会减少(装备者限定)
推荐入手方式	店	矿山町、酒造乡、弃民街（500）

シルバ－サン		HP上限+250
推荐入手方式	合	**ブロンズサン**×2
	店	阳惠**の**村**ハニ－スデイ**、深窗**のトゥエ－ルピット**（1500）

ブロンズサン		HP上限+100
推荐入手方式	店	阳惠**の**村、魔天楼（750）

シルバ－ム－ン		MP上限+25
推荐入手方式	合	**ブロンズム－ン**×2
	店	阳惠**の**村**ハニ－スデイ**、深窗**のトゥエ－ルピット**（1500）

ブロンズム－ン		MP上限+10
推荐入手方式	店	酒造乡、魔天楼、弃民街、**ハウム－ド**第三居住区（750）

バ－サ－カ－バッジ		攻击值与受到的伤害都会受到当前FORCE量的加成修正
推荐入手方式	店	酒造乡、弃民街、**ハウム－ド**第三居住区（700）

简单来说，就是FORCE值越高，打人越疼，但同时挨打也越疼，在大部分时间里都是慎用品。不过在一种特殊战法里它较有用武之地，后文详述。

小**さな**花		一直到战斗结束或者是自己战斗不能为止，一直处于Detonation Mode
推荐入手方式	店	黑市（15Lv）



←爆发状态一般是随机的。

所谓Detonation Mode也就是身上冒斗气的爆发状态，处于该状态中的人物全能力明显提升，因此小**さな**花是很强力的纹章。其实它还有宝箱以及任务奖励的入手方法，不过那也都是在游戏很后期才能拿到的，当时我们已经可以逛黑市了，15级一个，价钱便宜量又足。至于合成吗……合成它所需的**フォ－スキャロット**整个游戏每一周目只能拿到一个，我保证你不会喜欢这种方式的。

フォ－スキャロット		战斗开始时若装备者为敌我方第一个行动的人，则FORCE槽直接为MAX状态
推荐入手方式	宝	INFERNO

FP直接100，相当稀有的纹章。它在隐藏迷宫INFERNO的一个宝箱里，别乐，你没法儿利用双开BUG的，那是一个蓝色宝箱。

スピ－ドスケ－ト	进入战斗后，在决定行动顺序时对反应进行加成修正
推荐入手方式	店	深窗のトゥエ－ルピット、ハウム－ド第三居住区（7750）

在游戏中期一般会出现跟不上敌人速度的情况，这是就可以考虑装备这个纹章以避免开局被痛殴的状况发生。

ロ－レルクラウン	回复类的道具、オリジナル或スキル所带来的体力回复量2倍(装备者限定)
推荐入手方式	合	シルバ－サン＋プリ－ストバッジ



←赚钱就靠这个东西了。

注意这个纹章的功能是装备者受到的回复效果2倍，而不是装备者给他人回复时效果2倍。虽然它在商店里可直接购买，不过我强烈推荐合成的方式——并不是说它本身有多好用，而是如果我们想过发财不用再养猪的日子，那主要就得靠这条合成+倒买倒卖的路子了。

エボニ－シャドウ	在HEX间移动后到下次行动前，回避+25
推荐入手方式	店	阳惠の村ハニ－スデイ、ハウム－ド第三居住区（1850）

プリズムスタッフ	濒死时FP增加25
推荐入手方式	店	矿山町、魔天楼、ハウム－ド第三居住区（350）

キングクラウン	每场战斗装备者的第一次普通攻击必定为会心一击
推荐入手方式	店	ロクス・ソルス舰桥<黒い箱>（45000）
	宝	有着レベルアップル树的地域的蓝色宝箱(需要特殊传送)

这也是除了游戏终盘外，既买不到也合不出来的东西，据个人感觉，其在游戏中期还算不错用，但随着手中强力纹章的增多，也就没有位置留给它了。由于它是合成素材，愿意的话可以在终盘买一些留到下周目使用。

城塞の守り	每场战斗装备者所受到的首次攻击无效
推荐入手方式	店	黑市（10Lv）

入手方法其实很多，但由于它也是合成其它一些纹章的重要素材，所以若要批发的话，黑市里10级一个无疑是最好的选择。

やぎのぬいぐるみ	每次战斗时，装备者有一次机会自动复活
推荐入手方式	店	黑市（15Lv）

合成是绝对的亏本买卖，不要去干。

バッドオ－メン	随机遇敌率上升
推荐入手方式	店	矿山町、魔天楼（250）



←主路上的遇敌率很低。

个人觉得没啥意义的东西，如果你是完美RPG主义者，那根本不缺练级的场所和机会；如果你是速攻通关型的，那显然也不会希望几秒钟踩一次地雷。跑没十几步就战斗一次将令人非常痛苦，而且这个东西即便装在板凳队员身上也是有效的，切记。此外本作在某些时刻、或者某些地方会突发性地遇敌率高涨，十分抽风，这属于正常现象，好在持续时间不长，忍受一下就好。

アイテムチェッカ－	进入战斗后道具出现确率上升
推荐入手方式	店	阳惠の村ハニ－スデイ、深窗のトゥエ－ルピット（15000）

がまぐち	被装备者击倒的敌人给出的金钱增加
推荐入手方式	合	アイテムチェッカ－＋シルバ－サン

在有了倒买倒卖的赚钱方法后，你根本不需要这个东西了……

グロウエッグ	被装备者击倒的敌人给出的经验值增加（增加50%）
推荐入手方式	合	アイテムチェッカ－＋シルバ－ム－ン

注意由此纹章所增加的经验值是计算在基本经验值里面的（战斗结算画面右上角所显示的数值），而并非是加算给每个人的倍率，这个区别的意义在练级方法中详述。

めんどりバッジ	装备者获得经验值2倍
推荐入手方式	合	グロウエッグ＋シ－フバッジ

注意，一个人装一个就够了，重复带上多个没有意义。理论上在我们到达阳惠の村ハニ－スデイ时，合成其所需的素材就都可以量产化了，尽早每人配备一个吧。

早击ちガンマン	先制攻击的发生率上升
推荐入手方式	店	阳惠の村ハニ－スデイ、ハウム－ド第三居住区（9250）

效果可以重复叠加，每个人都装备的话可以明显提升先制攻击的概率，并且可以避免“不意打”的开局。不过说实话，我个人基本没觉得“不意打”对己方有什么不利的……



ドッグチェ－ン	随机战斗时，装备者一定会与某位伙伴站在同一个HEX里
推荐入手方式	店	弃民街ミッシ－ズミア、深窗のトゥエ－ルピット（1000）

ファイタ－バッジ	攻击+25 /反应-25
推荐入手方式	店	矿山町、魔天楼、阳惠の村（300）

ナイトバッジ	防御+25 /魔力-25
推荐入手方式	店	矿山町、魔天楼、阳惠の村（300）

ニンジャバッジ	回避+25 /抵抗-25
推荐入手方式	店	矿山町、魔天楼、阳惠の村（300）

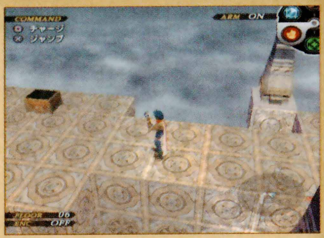
シ－フバッジ	反应+25 /攻击-25
推荐入手方式	店	矿山町、魔天楼、阳惠の村（300）

ウサギバッジ	由装备者负责逃跑的时候，不会损失金钱
推荐入手方式	店	酒造乡、弃民街（750）

デュアルキャスト	连续使用两次オリジナル魔法
推荐入手方式	合	ガンスタ－サイン＋やぎのぬいぐるみ

连续魔，典型的魔法装备，魔法虽施放两次但只消耗一次的MP，十分好用&强力；虽是C级纹章，却是一等的品质。在隐藏迷宫ABYSS中开箱子能开到一个，但在那里混并不是一件容易的事，况且我们在挑战隐藏迷宫之前就应该配备一个了，合成所需的素材建议都在黑市里买就好。

BUG REPORT



先说好BUG，好BUG就是我们可以重复获得同一个箱子中的物品，基本可以认为是良性的。

在入手火焰弹后，站在一定距离外向宝箱连开两枪，就会产生二次判定，结果就是宝箱中的东西可以连拿两份。这个BUG只适用于迷宫中的普通红色宝箱。

其中连射环节不需要什么技巧，连打□键就好，不过操作时要注意保持距离，离箱子过近的话，可能会导致你来不及打出第二发。但由于超出了一定射程后，子弹即便打到箱子上也是无效判定，所以也不要奢望跑得远远地一口气射出三、四发子弹来个多开，能拿两次你还不满足?

当然了，据传有方法是可以三开的，就是两次火焰弹后第一时间切换到冰冻射线再射击一次，火－火－冰，这样物品就可以一气儿拿三次。但残念的是，这种方法我只是听说而已，个人从未成功过，总是来不及打出那最后一发冰BEAM……想来手脑协调性比我好的大有人在，诸位有兴趣的话不妨一try。

之所以说“基本”是良性的，就是它还是有可能会导致两个恶性结果。



其一就是如果用该BUG开出了宝箱怪（Mimic），那么可能会导致死机。最稳妥的解决办法就是在入手了探测机能的ARM后再来实行此BUG，对于内有Mimic的宝箱，探测仪套在它上面的三角标志是显示为红色的，与正常宝箱的蓝色标志不同。

第二个可能的恶性结果也可以说是“必然”。既然东西被拿了两份儿，所以宝箱也就算开了两次——每利用一次这个BUG，系统都会认为我们多开了一个箱子，后台会在已开启的箱子计数上+2（若是你能成功三开，那么当然就是+3）。

不过问题在于，不算最终那个黑宝箱的话，游戏中的宝箱是有确定数目的：361个。显然，如果用这个BUG玩得过了火儿，我们开启的箱子数量在后台计算中就会突破上限，由此导致系统出错，其结果就是你在本周目内再也无法挑战黑宝箱，而Ex档案中的对应项目在本周目内也就再也不可能完成（一旦发生了这种问题，就只好等下一周目再来弥补了）。

其解决办法就是在估计差不多的时候，勤去黑宝箱那里确认一下当前的具体数目，凑到361后先解决它，这样就可以达成Ex档案的要求，这之后世界各地剩余的箱子就随意开了。

Rank B 纹章一览

ハシバミの枝	不会受到当前HEX“病气”状态的影响（装备者限定）	
ムーンストーン	不会受到当前HEX“毒”状态的影响（装备者限定）	
ハートリーフ	不会受到当前HEX“**やるせない**”状态的影响（装备者限定）	
ジオの护り	敌地属性攻击威力半减，可与战场上的地属性HEX产生累计叠加效果	
ミューズの护り	敌水属性攻击威力半减，可以与战场上的水属性HEX产生累计叠加效果	
フレイの护り	敌火属性攻击威力半减，可以与战场上的火属性HEX产生累计叠加效果	
ウィングの护り	敌风属性攻击威力半减，可以与战场上的风属性HEX产生累计叠加效果	

这7种防御型纹章（3种状态防御+4种属性防御）的确很有针对效用，并且都是绝对既买不到也无法合成的非量产品。但问题在于，它们很大程度上都缺乏实际的使用意义——因为能力太分散了，一个不足以应付很多场合，多了又没地方装。尤其是属性方面，现在WA的系统决定了属性根本是临场随时变动的，装一两个实在体现不出太大意义来。而这两类纹章都有对应的上位单一纹章将它们的能力加以统合，所以就更没必要特意去大量收集它们了，建议直接去黑市买相应的A级品即可。这7种纹章的入手就顺其自然，一路上或偷或拣，能凑够一个A级的合成素材也算不错，到时还能节省一些级别消费。



←上级纹章自有综合性能。

不过注意四种“○○の护り”的纹章是有隐藏性能的，它们不只能使对应属性的伤害半减，同时也会强化装备者该属性的攻击威力。

ゴールドサン	HP上限+500	
推荐入手方式	合	シルバーサン×3

ゴールドムーン	MP上限+50	
推荐入手方式	合	シルバームーン×3

ガンスターサイン	会心一击的发生率+5%	
推荐入手方式	店	黑市（15Lv）

合成的话要消费小**さな**花，徒绕一个弯子，所以直接买就好了。个人感觉单个概率的提升似乎很不够明显。

ノーザンブレード	在拥有**カウンタ**－（反击）技能的前提下，**カウンタ**－发生率+5%	
推荐入手方式	店	阳惠の村**ハニースデイ**、**ハウムード**第三居住区（9800）

コメットマーク	在拥有**カウンタ**－（反击）技能的前提下，**カウンタ**－的攻击力会根据当前损失的HP获得加成	
推荐入手方式	店	酒造乡、弃民街、**ハウムード**第三居住区（750）

キャットハンド	普通攻击的威力提升至1.5倍	
推荐入手方式	合	ファイターバッジ+ライアンズシールド+プリズムスタッフ

合成素材都是普通店货，但成品却是后期的强力装备。随着战斗力的提高，它所带来的加成非常可观。注意一个人重复带多个是没有意义的，它没有累计效果。

レッドペッパー	每轮到装备者的回合即自动回复HP，每次回复最大值的5%，无累计效果	
推荐入手方式	店	酒造乡、弃民街、阳惠の村（6000）

サンドグラス	每轮到装备者的回合即自动回复MP，无累计效果	
推荐入手方式	店	酒造乡、弃民街、阳惠の村（6400）

マジックポット	受到魔法攻击时会回复MP	
推荐入手方式	店	矿山町、魔天楼、**ハウムード**第三居住区（750）

ライアンズシールド	受到攻击时，一定确率自动发动**ガード**（防御）	
推荐入手方式	店	酒造乡、弃民街、**ハウムード**第三居住区（4500）

ウィッチバッジ	魔力+25 /防御-25	
推荐入手方式	店	矿山町、魔天楼、阳惠の村（300）

プリーストバッジ	抵抗+25 /回避-25	
推荐入手方式	店	矿山町、魔天楼、阳惠の村（300）

ミストクローク	敌人的物理攻击有50%的几率强制无法命中	
推荐入手方式	合	ニンジャバッジ+城塞の守り

直接在黑市购买的话需要35Lv，若选择合成则只需要用10Lv买城塞**の**守**り**，另外一个素材是普通店货而已。该纹章十分好用，如果仅凭自身回避率的话，在实战中的成功回避次数是非常可怜的（敌人的各种被动能力倒是发动几率颇高，不公平……），而装备它后在硬仗时可以减少很多回复压力。



←每人的回避动作各异。

トレジャーコール	在战斗中如果移动到了有道具的HEX上，会出现声音提示	
推荐入手方式	店	矿山町、魔天楼（1950）

ヴァイオレイター	普通攻击的威力减半，但一次行动会实行2-5次攻击(仅限普攻)	
推荐入手方式	合	デュアルキャスト+ゴールドサン+ヒヨコバッジ

ヴァイオレイター	普通攻击的威力减半，但一次行动会实行2-5次攻击(仅限普攻)	
推荐入手方式	合	デュアルキャスト+ゴールドサン+ヒヨコバッジ
	宝	TARTARUS（蓝色宝箱，需要魔法钥匙）



←多次打击有利于DP累积。

传说中的Violator，系列老玩家都知道这个东西在3代中意味着什么。这次的性能发生变动，没有那么霸道了，但依然很有实用价值。一般来说，只要运气不是太差的话，连续3、4次攻击都是没什么问题的，实际上伤害是增加的，如果能配上攻击必会心的纹章就更有威力了。另外的关键在于，虽然每下的攻击力打了折扣，但DP可是没变的，相当于我们增加了多次延迟敌人行动的机会。实战中这种打法常常能造成敌人的行动时机不断延后，而我方连续行动的大优势局面，己方连续行动会累计Chain数，这样伤害也会逐步提升，所以**ヴァイオレイター**仍然是很强力的纹章。不过注意，在每次**ヴァイオレイター**发动期间内的攻击次数是不会累计Chain数的（包括瑞贝卡的连续攻击也不会算Chain的），Chain数的增长只看我方人员的实际行动回合数。

スパイクブーツ	敌人的任何攻击都不会导致装备者的行动延迟	
推荐入手方式	合	ナイトバッジ+城塞の守り+キャットハンド
	宝	INFERNO

エイミングデバイス	普通攻击必定命中	
推荐入手方式	合	ニンジャバッジ+ミストクローク+エボニーシャドウ

上述两种纹章虽然有一定的价值，但在后期的队伍中也难以找到自己的位置。二者合成所需的素材并不算稀有，不过一环套一环的却有些麻烦。

Rank A 纹章一览

カエルバッジ	装备者不受毒、病气以及**やるせない**等异常状态的影响	
推荐入手方式	合	ハシバミの枝+ムーンストーン+ハートリーフ+ミストクローク
	店	黑市（50Lv）

パンチグローブ	会心一击将演变为更为强力和华丽的Finest Arts	
推荐入手方式	合	ガンスターサイン+ノーザンブレード+コメットマーク+キャットハンド
	店	黑市（50Lv）
	宝	TARTARUS

批量入手方式建议选择合成，除了**ガンスターサイン**外，后三样用钱都能搞定，而**ガンスターサイン**则只要15Lv。

Finest Arts在3代属于禁断技，在4、5两代中则体现为最高级别的物理攻击，搭配普通攻击必会心的纹章后有奇大威力。每个人Finest Arts的演出效果都不一样，有机会一定要全部欣赏一下。



←瑞贝卡的攻击一定要看。

ヒヨコバッジ	敌全属性攻击半减，其效果可以与人物所处的HEX属性累计叠加	
推荐入手方式	合	ジオの护り+ミューズの护り+フレイの护り+ウィングの护り
	店	黑市（50Lv）
	宝	梦の遗址FLOOR 16、仓库番FLOOR 11

小鸡纹章同样在防御性能之外具有隐藏属性——装备者全属性攻击威力强化。现在四“护”合体后，终于有了可观的装备价值。

サカナバッジ	装备者所在的HEX不会被附加上毒、病气以及**やるせない**等异常状态，同时敌即死攻击无效	
推荐入手方式	合	ゴールドサン+ゴールドムーン+マジックポット+ライアンズシールド
	店	黑市（50Lv）

由于异常状态都是针对HEX施放的，所以基本上这个纹章可以代替上一个的功用了，而且它还有即死防御。此纹章的合成素材全部来源于普通店货，游戏中期就可以搞定，称得上是廉价又实用。

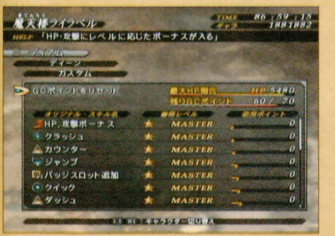
エルダーレコード	消费MP半减，其效果与有同样功能的**スキル**不能重复计算	
推荐入手方式	合	レッドペッパー+サンドグラス+ウィッチバッジ+プリーストバッジ
	店	黑市（50Lv）

这同样是一个全部素材都可以直接买到的A级纹章，游戏中期就可以通过合成入手，具有较高的实用性。

BUG REPORT

下面我们来说说这个卑鄙的坏BUG，它像一些隐性疾病一样潜伏得很深……首先要明确，这个BUG不是我们在流程中会被动遇上的，而是源出于主动操作。下面我就来讲讲BUG是怎样炼成的。

首先要有石板（就是游戏中那6块**ミ－ディアム**，随便哪个都成），我们都知道可以通过分配升级所得的GC点数来提前习得石板上的技能（要是你连这个都不知道……恭喜！你此生都跟这个BUG绝缘了），而其中一些被动技能就是增加纹章装备栏数的。



那么，现在分配一些GC点数，使自己提前习得一项“纹章装备数+1”，然后去装备菜单里，就在这个新增加的空位上装一个纹章。

好吧，要是你之前忘了的话，现在该去存盘了。

现在返回**ミ－ディアム**的配置菜单里，把这项“纹章装备数+1”取消掉——不要利用那个游标的左横移来退回GC点数，而是利用此菜单左上方的“GC点数Reset”来完成，这是一个将GC分配快速初始化的选项。要是你根本没注意到那里还有这么一项可选，一点儿也不用不好意思，没看到就对了，我问过好多人，他们都说不知道原来还有这么一个东西。他们是幸运的，而活该我倒霉。

GC点数重置了，可装备纹章的空格自然也就少了1，那么原先那个位置上的纹章呢？去道具菜单里看看吧，不过你已经找不到它了——它没了、蒸发了、彻底地跟你说拜拜哟哪啦了。

至此，我们就成功地亲手实现了这个BUG，我记得提醒过你之前要SAVE了吧？

简单总结就是，如果我们提前习得了“纹章装备数+1”，而之后又使用“GC点数Reset”取消掉的话，那么原本装备在那个位置上的纹章也会永久消失，被系统没收，绝无征兆、毫无余地。

不过，如果以游标的横移来具体调整GC点数，或者是卸掉石板，或者在黑市消费等级购物而由此导致当前的纹章装备栏数下降，那么多出来的纹章是会退还到道具栏中的，不会有任何问题。但唯独使用“GC点数Reset”会导致装不下的纹章“人间蒸发”，切记！

这个BUG的触发条件其实并不复杂，但在具体游戏中，我们实际上都不常用到GC点数。即便分配了点数，一般也不会再去动它，而即使中途要改动，一般也都会采用横移游标的方式调整。那个“GC点数Reset”其实是一个没多少人会去用、也没多少人知道的所谓快捷功能。

但天时地利人和，这一切全被我赶上了，也不知那天鬼使神差为什么要去做这种操作……总之，请不要再让我回忆起自己损失了什么纹章……

ラッキ－バ－ド		在战斗结束时，装备者发现道具的情况下，判定为稀有道具的概率提升
推荐入手方式	合	スパイクブ－ツ+ヴァイオレイタ－+エイミングデバイス+トレジャ－コ－ル
	店	黑市（50Lv）
	宝	仓库番FLOOR20
	奖	ニュ－トリノメダル25枚

也许一些追求极端完全收集的爱好者会特别用到这枚纹章，但至少它对战斗本身没有提供任何直接帮助。其合成步骤太过复杂，正如前文所说，素材中还有3个B级纹章依然需要多级合成，所以最简捷的办法莫过于消费50级直接购买。一般我们要这个纹章的目的都不是为了它本身，而是为了最终的Rank S。

Rank S 纹章一览

シェリフスタ－		最大HP+500、最大MP+50、全能力+25，并具备所有6个A级纹章的全部效果
推荐入手方式	合	カエルバッジ+サカナバッジ+ヒヨコバッジ+ラッキ－バ－ド+エルダ－レコ－ド+パンチグロ－ブ

6种A级纹章合在一起，就是Sheriff Star——警长星徽，历代传承的最强道具的名字。在昔日旧作中由它所衍生的能力称为“枪之英雄”，传神地体现出了荒野的神髓。如要量产Rank S，如前文所述，6种Rank A中有两个纹章的合成只需采办普通店货即可，而另外4个的最快捷入手方式就是从黑店直接购买。放心，以合适的练级方法，挣个100多级也不过是几分钟的事情（后文详述）。

Sheriff Star同样有装备者全属性攻击强化的隐藏性能，同时该纹章重复装备有效，所有增加人物数值的能力都会累计。如果你愿意，可以让每个人都背上五个，当然了，这样虽然整体数值上会很漂亮，但不如腾出几个位置让给那些特别强调某一方面（或物攻、或魔攻、或回避……）的纹章。



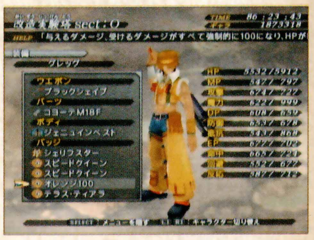
←这种配置只是体面而已。

Rank D 纹章一览

D级品绝不是最低档的东西，恰恰相反，甚至可以说这才是游戏中最强力的一批纹章。它们的入手方式基本唯一，其中的大多数更是在一次游戏中只能入手一个，可以说是真正的孤品。

大部分D纹章的入手涉及支线任务，后文详述。

オレンジ100		装备者对敌造成的任何伤害，以及自身所受到的任何伤害，都被强制限定为100，同时无法回复自身的HP
推荐入手方式	合	メンドリバッジ+ミストクロ－ク+がまぐち+シェリフスタ－



←橘子100的标准配置。

最终决战兵器“橘子100”，拥有堪称无耻到无聊的性能，这东西不必多，一个就够了。装上它后虽然打人不疼，但挨打也一样不疼，如果你想无脑攻略诸多强力隐藏BOSS，那么**オレンジ100+テラス・ティアラ**（MP消费0）+**海のミ－ディアム**（其上有复活技能）的组合将通杀一切。一名同伴配备上述组合，另外的纹章空位考虑再加些HP或者速度都可以，然后另外两人就全力进攻吧，完全不必在意体力，“橘子兄”专管复活，大家爬起来接着砍。虽然“橘子”无法为自己回复体力，但100级的时候差不多有个6000体力，再配上一些+HP的纹章，有打挂“橘子”的时间BOSS早就被我方其他人干掉了。

注意，**オレンジ100**不只限定伤害量，连回复量（包括复活后回复的HP）也是限定在100的，所以在这种战法下，两名前卫反复仆街是正常现象。不过本作的体贴之处在于，只要你的速度不是过低，那么复活后一定会在BOSS行动前挤进一次行动机会（面对反应值999的百兽王时亦不例外），这样我们就不至于陷入不断复活却没时间进攻的窘境。



→百分之百鲜橙汁，绝强。

注意在这一战法下，我方的FP可能会增长得比较缓慢。其问题就在于受创时FP的增长量并不是看敌方的伤害值，而是看我方的实际减血量。比如在对战百兽王时，虽然它的攻击可能打出10000以上的伤害，但关键是我们的“橘子”只减100，而前卫一般也只有100可减（复活后就那么点儿体力），所以受创时FP基本是不加的——这个问题要考虑到。不要指望**プリズムスタッフ**纹章，它的性能严格来说是“由正常状态”陷入濒死时FP+25，所以只会在一开始有效一次，这之后前卫的体力一直都处于濒死状态，因此它是不会持续为我方加FP的。另外**バ－サ－カ－バッジ**可以派上用场了，FP100时我方攻击力会加强不少，至于伤害……反正你也不怕死。

ひとり占めヒョウタン		将队中全员应获得的经验值全部加到装备者一个人身上
推荐入手方式	宝	TARTARUS

这是唯一通关不继承的纹章，理论上游戏里只有一个，不过我们却可以利用双开BUG入手两个。它是实现快速升级以便去黑市购物的重点道具，后文详述。

スピ－ドクイ－ン		反应+50
推荐入手方式	合	ウサギバッジ+スピ－ドスケ－ト+デュアルキャスト+プリ－ストバッジ
	奖	ソル・ニゲル净化到一定数目时，与メシス车站的红衣女战士对话获得

这是少数能量产的D级纹章，素材中也就是**デュアルキャスト**显得珍贵一些，但代价也不大。速度始终都是重要参数，身上多揣几个没错，总有用得上的时候。

テラス・ティアラ		MP消费0
推荐入手方式	合	ラッキ－バ－ド+ヒヨコバッジ+エルダ－レコ－ド+ウイッチバッジ
	奖	完成弃民街ミッシ－ズミア的フレスベルグ讨伐任务

ノ－ズヒ－ロ－		攻击+50
推荐入手方式	奖	ソル・ニゲル净化12个之后与メシス车站的红衣女战士对话获得

マイトガイ		防御+50
推荐入手方式	奖	完成ハウム－ド第三居住区的父子和解事件

セイクリッドボ－イ		魔力+50
推荐入手方式	奖	于泪のかけら转交事件中入手

ナイトプリンセス		抵抗+50
推荐入手方式	奖	调查并挑战位于ハウム－ド第三居住区的成人小说，胜利后入手

チアフルガ－ル		命中+50
推荐入手方式	奖	为ハウム－ド第三居住区的复兴捐赠到一定程度后获得

オ－ルオ－バ－		普通攻击必会心
推荐入手方式	奖	击倒位于隐藏迷宫ABYSS的百兽王ラギュ・オ・ラギュラ

最强纹章之一，唯独主角拥有会心攻击力2倍的技能，此纹章一定要配给他。

全支线任务解说

我们可以将游戏分为四个时期：①常规的前、中期；②A级执照（A级ライセンス）入手后；③传送石（テレポ－トオ－ブ）入手后；④四个改造塔攻克后。WA5中有着大量的支线事件，按其触发时期基本都可以归类入这四个时段中。



←游戏后期最常来的地方。

此外要注意的是，一个任务在当前时段可以触发，不代表它在这个时段内就可以完成，很可能要拖到以后的时期去。另外对于大部分事件而言，从它可以触发的时间开始，以后随时可以去接任务并完成。但，有个别事件是时间限定的——它们要么必须在当前时段完成，要么错过了特定时期就不会再发生——这些情况要特别注意，下文中对于特例都会有特别说明。有两项比较大的收集从游戏开始就会启动，但显然只有到后期才能真正完成，这两项按其起始时间算，也一并归入常规时期中。

EVENT ニュートリノメダル的收集　常规时期

在**カポブロンコ**の里**ディ－ン**の家、魔天楼**ライラベル**，以及**ハウム－ド**第三居住区的FLOOR2，都有一种白鹦鹉。当我们的**ニュ－トリノメダル**收集到一定程度后，就可以从白鹦鹉那里得到奖励。**ニュ－トリノメダル**于全游戏中一共有30枚，其中常规流程里18个，四个隐藏迷宫中共12个，每个隐藏迷宫里都分别有3枚。

枚数	奖品
0	ポ－ションベリ－×3
3	ブランクミ－ディアム
7	シルバ－ム－ン
12	ブランクミ－ディアム×2、デュプリケイタ－×2
18	アガ－トラ－ム
25	ラッキ－バ－ド
30	ファイナルノヴァ（ディ－ン的最强子弹）

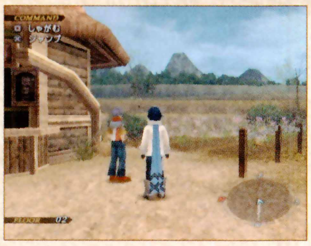
废れ舍てられし路 FLOOR 6	拓き踏み入みし路 FLOOR 8
光遮る通地の底 FLOOR 18	ハウム－ド第三居住区 FLOOR 1
往きて行き交いし路 FLOOR 15	闭ざし隔たれし路FLOOR 17
酒造乡ゴウノン FLOOR 1	ABYSS FLOOR 5
排斥されし隔壁 FLOOR 17	ABYSS FLOOR 25
魔天楼ライラベル FLOOR 1	ABYSS FLOOR 27
弃民街ミッシ－ズミア FLOOR 8	TARTARUS FLOOR 12
虚ろなる幻灯机 FLOOR 10	TARTARUS FLOOR 14
系ぎ纺がれし路 FLOOR 9	TARTARUS FLOOR 15
阳惠の村ハニ－スデイ FLOOR 2	INFERNO FLOOR 9
毁された祭坛 FLOOR 4	INFERNO FLOOR 14
ポンポコ山 FLOOR 14	INFERNO FLOOR 15
深窗のトゥエ－ルピット FLOOR 2(在店	COCYTUS FLOOR 3
铺的遮阳棚上，利用旁边的路灯爬上去)	COCYTUS FLOOR 7
梦の遗址 FLOOR 8	COCYTUS FLOOR 13
闭ざし隔たれし路 FLOOR 6	

时间限定 EVENT 鸡蛋千里行　常规的前、中期

同阳惠の村**ハニ－スデイ**的无赖の少年对话，他会委托我们送“卵”（我也不知道那是鸡蛋鸭蛋还是鹅蛋）给魔天楼**ライラベル**的“**ハンタ－ギルド**”。这个任务的扯淡之处在于：

1. 如果拖到了**ポンポコ**山的剧情后（即A级执照入手后），该事件将失效——你将不会再接到这个任务，之前接到了此时也无法再完成。我们送蛋的机会只在“**毁された祭坛**”前后的这段流程中，并且只能一路跑回魔天楼去。

2. 在送鸡蛋的过程中，只要进行战斗蛋就会碎，那时我们只好回去找Jet再要一枚（蛋碎掉的条件是进行战斗，所以遇敌后立刻逃跑是OK的）。所以送蛋最合适的时机是在迷宫“毁された祭坛”完成入手摩托车后，骑着它再穿越“系ぎ纺がれし路”（ENC：OFF）就可以顺利返回魔天楼了。



←此人其实是3代里的Jet。

注意鸡蛋虽然可以反复要，但根据它破碎的次数，所得的报酬是不一样的，一次也没坏的情况下得到**アンブロシア**×1、**フレイの护り**×1，以及3000块钱。

EVENT 我要我要找我哥哥　常规的前、中期



↑尤莉在此事件后会转移到矿山町。

与位于酒造乡**ゴウノン**的**パラディエンヌ**（4代的尤莉）对话，她会请我们帮她找哥哥。其兄就在**ポブロンコ**の里，站在自行车前的那位就是，不过我们当时是回不去的，只能日后再说。找到哥哥后再与少女对话，入手**ブランクミ－ディアム**×2以及金**のナイチンゲ－ル**。注意！金**のナイチンゲ－ル**关系到其它任务的完成，千万不要卖掉了，连尤莉都会提醒你，这是非卖品。

EVENT 小鸡快跑　常规的前、中期

カポブロンコの里，与坐在村口的那个男人“物忘**れおじい**”对话接到这个小任务——帮他在村里找三只跑丢的小鸡。



←如图所示，小鸡就藏在这种很诡异的地方。

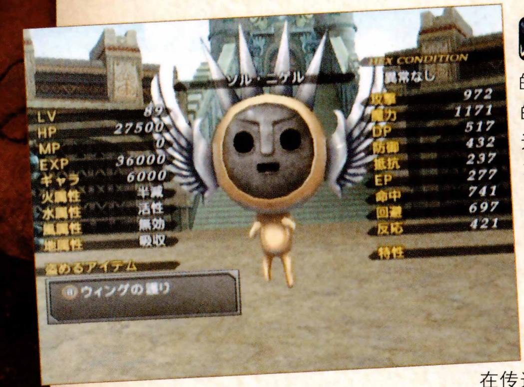
这三只鸡分别在**ディ－ン**家里的桶里、道具店旁边的罐子中，以及FLOOR 2靠近那扇铁门的坛子里。全部找到后报酬是**めんどりバッジ**（入手经验值2倍）一个。调查FLOOR 1那个进不去的民宅时会提示有鸡叫，不过那个纯是在迷惑我们。





↑自己家里没有什么道具，只是在做任务时有用。

EVENT ソル・ニゲル的净化　常规时期



迷宫内及大地图上都有净化点，击败其中的**ソル・ニゲル**后，在对应地域内就可以随时切换是否随机遇敌（R2切换ON/OFF）。

列入统计的净化点共25个，其中迷宫里21个（含4个隐藏迷宫），大地图上4个。最初的迷宫**梦**の遗址没有净化点，不过虽然ENCOUNTER显示为ON，但在这个迷宫里是绝不会随机遇敌的。而对于那些只能去一次的迷宫或地域，比如记忆**の**遗迹等，同样不存在净化点，不必担心会错过。最终迷宫**ロクス・ソルス**舰桥<黑い箱>内虽然有净化点，但它并不计入25个之数。

每完成一定数量的净化，都可以在**メシス**车站的红衣女战士那里领到奖品。

在传送石入手后，与女战士对话还会得到关于魔王**アンゴルモア**（隐藏迷宫TARTARUS的BOSS）的情报，日后击败其再返回对话，可以获得**ファイナルステ－ジ(レベッカ**的最强子弹）。

净化点	奖品
8	スピ－ドクイ－ン(反应+50)
12	ノ－ズヒ－ロ－(攻击+50)
全净化	アンブロシア×2、ブランクミ－ディアム×2

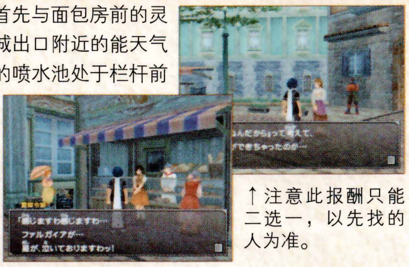
~全净化点所属迷宫楼层LIST~

迷宫	净化点所在层	迷宫	净化点所在层
神々の砦	FLOOR 11	拓き踏み入みし路	FLOOR 13
废れ舍てられし路	FLOOR 17	改造实验塔sect:F	FLOOR 13
光遮る通地の底	FLOOR 15	改造实验塔sect:G	FLOOR 17
往きて行き交いし路	FLOOR 13	改造实验塔sect:S	FLOOR 12
排斥されし隔壁	FLOOR 15	改造实验塔sect:M	FLOOR 14
弃民街ミッシ－ズミア	FLOOR 10	改造实验塔sect:O	FLOOR 15
虚ろなる幻灯机	FLOOR 13	ABYSS	FLOOR 29
系ぎ纺がれし路	FLOOR 15	TARTARUS	FLOOR 14
毁された祭坛	FLOOR 2	INFERNO	FLOOR 14
ポンポコ山	FLOOR 3	COCYTUS	FLOOR 12
闭ざし隔たれし路	FLOOR 16		

位置	坐标	解说
西南	X20372 Y12748	用ア－スガルズ破坏梦の遗址附近的岩石，前行不远即是，ソル・ニゲル×1
西北	X40848 Y66743	从オルサイオス车站向南，以ア－スガルズ破坏岩石后很快就能看到，ソル・ニゲル×2
东北	X81010 Y83350	魔天楼ライラベル往东走一些，左手边角落里（需要ア－スガルズ破坏岩石），ソル・ニゲル×3
东南	X97028 Y51873	改造实验塔sect:G的后方，ソル・ニゲル×3

EVENT トウエールビットの灵　A级执照入手后

深窗のトウエ－ルピット，首先与面包房前的灵媒令娘对话，然后再与FLOOR 2城出口附近的能天气主妇对话，这之后返回FLOOR 1的喷水池处于栏杆前调查，会出现“200ギャラ、500ギャラ、1000ギャラ”的选项。只要扔够1000块钱，再返回与能天气主妇对话可得ブロンズサン，或者，与灵媒令娘对话可得ブロンズムーン。



↑注意此报酬只能二选一，以先找的人为准。

时间限定 EVENT 爱妻心意快递　A级执照入手后

カポブロンコの里，道具店的女店主会委托我们给她出门在外的老公送东西，这个任务有三个阶段，错过了对应时段的话，相应的任务就接不到了，但接下来的步骤仍然可以做。比如若在传送石入手后才开始做这个任务，那么就不会拿到“妻特制チキンの薫制”，而是直接从“妻特制荣养ドリンク”开始送起。从与老板娘的对话中，可以得知该把东西送到哪里去的信息。

注意，所有的报酬都是把东西送到后，返回从女店主那里拿到的（既然有这么多好料，怎么你的店里只卖两样东西……），她老公显然穷得很。



←选择这一项即开始任务。

1.A级ライセンス入手后

这时她的老公在深窗のトウエ－ルピット（要在发展过RYGS家的情节后才会出现），将“妻特制チキンの薫制”送去，此后获得デュプリケイタ－。

注意随着时间的推移，食物是会坏掉的，所以拿到委托物后不要在外面闲逛，赶紧送去就好。而即便食物坏掉了，也要坚持送到（吃死他，谁让他店里只卖两样东西）。这样虽然无法拿到报酬，但后续任务仍然可以接到。如果我们在食物坏掉的情况下直接返回与老板娘对话，那接下来的事件就都不会发生了。

2. テレポートオーブ入手后

这次是送“妻特制荣养ドリンク”，目标在オルサイオス车站。完成后获得ウイングの护り（她居然还有这种好东西！）

3. 四大改造实验塔攻克后

改送衣服了，“妻特制お着替えセット”送到アルセドニア车站，报酬为レベルアップル×2。

EVENT 援助！复兴ハウムード　A级执照入手后

在剧情里ハウム－ド第三居住区被那个疯子给毁了，这之后会有一位“色つぼいお姐さん”为复兴城镇而接受募捐（2代的アナスタシア，在3代中的那本小说《空色の冒险》里也会看到她，顺便说一句，アナスタシア这个名字是很有典故的）。与这位紫衣姐姐对话，募捐分“救援物资”和“募金”两种，东西方面没有什么太稀罕的，就是那几个复活药可能会让你有点儿心疼；钱一共要捐160000万……而且最多只能5万5万地给（她是怕手里拿不下么）。每捐到一定程度都可以从她那里拿到奖品，其中就有完成黑市任务的重要道具。

救援物资	报酬
ヒ－ルベリ－×20	ブランクミ－ディアム
テント×5	セカンドフラッシュ
元气ドングリ×10	城塞の守り
フルリヴァイブ×3	ブランクミ－ディアム×2
ゴ－ルドサン×2	レベルアップル×6、アンブロシア
募金(每阶段的金额)	**报酬**
100000	チアフルガ－ル
500000	ブランクミ－ディアム×5
1000000	リリティアソウル（アヴリル的强力子弹）

钱的问题不用发愁，我们后面就会讲到二道贩子赚钱法——说一秒钟有些夸张，不过也差不多是一分钟几十万上下啊！

另外在二周目及以后再做这个任务时，如果当时主角身上穿的是追加赠送的黑骑士服装（ナインライヴズ），则无法触发募捐，完全会是另外一套对话，我们必须把衣服换掉才可以。

还有不得不抱怨一句，我们捐了那么多怎么这居民区还是破破烂烂的老样子啊？姐姐你拿了钱干什么去了……我当时真以为捐了钱之后商店里卖的东西会更新呢。



↑捐了这么多钱和物后这城市还是这么破烂，我本以为它会有什么变化呢。

EVENT Finding ネコ　A级执照入手后

阳惠の村ハニ－スデイ，与リボンタイの少年（4代的捷多）对话，他会委托我们去找ネコ。

ネコ是一只猫，它就躺在ハウム－ド第三居住区的FLOOR 1，不过要在我们拿到传送石后它才会出现，到时与其“交谈”后再返回阳惠の村就OK了。奖品是ディ－ン的子弹“XERD_003SS”。

EVENT 追星的梦　A级执照入手后

弃民街ミッシ－ズミア，与井旁边的那个少年对话，这个同样梦想着成为Golem Hunter的人想得到ナイトバ－ン的海报——而主角家里的墙上就贴着一张。

那有什么好犹豫的，回去拿给他吧，你说不贴Virginia的、不贴Maya的、不贴アナスタシア姐姐的，偏偏留个老男人的海报有什么意思。

赠送海报后获得ブランクミ－ディアム，以及デュプリケイタ－×2。



←井里居然没涉及啥秘密。

EVENT 拜托了，少年！　A级执照入手后

魔天楼ライラベル，与电视台前广场上的何でも屋对话，接到委托去找一个“绿头发的男人”。此人就在弃民街ミッシ－ズミア（1代和code: F中的ゼット）。注意与其对话会有选择支，分别导致不同的发展，我们只能择一完成。

选择第一项

就会帮绿发男去派发纸巾，第一次的目的地是酒造乡ゴウノン，所有的纸巾都要发出去，人手一份。注意城中那些系列历代角色客串的人物是不算的，不过好在不该给的人他们也不会要，所以不必担心会发错人。另外在发送纸巾的过程中，与NPC的其它对话都不会发生。发完后返回与绿发男对话获得ブランクミ－ディアム。

然后我们要再派送一次，这次的目的地是魔天楼ライラベル。搞定后与绿发男对话得到がまぐち；或者，与最初的委托人何でも屋对话得到ブランクミ－ディアム（只能二选一）。

选择第二项

那么绿发男就会烟遁，而我们要历寻数个迷宫一路去抓他。顺序及地点如下：

顺序	地点	对话后的奖品
1	系ぎ紡がれし路 FLOOR 11	—
2	梦の遗址 FLOOR 7	ブランクミ－ディアム
3	光遮る通地の底 FLOOR 18	—
4	神々の砦 FLOOR 18	ドゥ－ムブリンガ－（チャック的子弹）

这之后返回魔天楼，与最初的委托人对话获得ブランクミ－ディアム。

上面的任务显然在传送石入手后去做会方便很多，否则满地图找这些迷宫来回乱窜实在有够烦。建议选择第二项的发展，子弹显然比那些东西贵重。

EVENT マイホームパパだった男的委托　传送石入手后

ハウム－ド第三居住区，与FLOOR 2那个大坑前的男人对话，得知他需要两样东西：金のナイチンゲ－ル和ポルタゲの羽。前者就是找哥哥任务的报酬之一，你没有把它买掉吧？至于后者，去矿山町ミラパルス，调查那两排民宅中最里面右侧的那一家就可以入手了。

都搞定后的报酬是“アカ&アオ”（キャロル的子弹）。



↑隐藏BOSS“黄色小说”就在此坑边。

EVENT 我有花一朵　传送石入手后

与弃民街ミッシ－ズミア花坛附近的少女对话，然后我们再去阳惠の村ハニ－スデイ，进入FLOOR 2后，与左手边那个坐在栅栏内侧的男子对话就可以拿到プランタ－，返回交给少女就可以。报酬是ブランクミ－ディアム一个。

这个事件是有后续的，不过下一步只有到四个改造塔攻克后才能触发。那时再与少女对话，得知她还需要土和种。

去カポブロンコの里，从紫の花弄ってる少女那里得到土；去阳惠の村ハニ－スデイ，从花种にいる少女那里得到种。两样都入手后，再交给弃民街的女孩儿，得到奖品小さな花。

本作没有像3代那样设置很复杂的种植任务，对于我们来说算是幸运吧。

WANDER ON THE WILD
GUARD BY YOUR ARMS

EVENT “Love Letter” 传送石入手后

酒造乡**ゴウノン**的有贵族气质的女子（**セシリア**）、魔天楼**ライラベル**的少女企业家（**ジェーン**）、阳惠**の**村**ハニースデイ**的种花少女（**マリエル**）——以上三人其实都是来自于1代和code: F中的人物，与她们对话都会被委托转送一封信，而三封信是同一个收件人——1代和code: F的主人公，罗迪（蓝色斗篷、红色发带的少年）。罗迪会随机出现于一些地方，比如虚**ろなる**幻灯机的FLOOR2，来回进出场所多刷几次就会出来的。

注意只能挑一封情书转交给罗迪（我们不鼓励后宫……），而相应的奖品也是不一样的。



←可惜这次没有她的换装。

情书	写信人	报酬
饰**り**气**のない**恋文	**ジェーン**	FlugelJahr（**レベッカ**的子弹）
上品**な**香**りの**恋文	**セシリア**	**デュプリケイター**×3、攻击**アップル**×2
花柄**の**恋文	**マリエル**	**ミューズの**护**り**

EVENT 第二十三话 泪 传送石入手后

这个标题的典故太明显了（笑），不知道的人举手。

弃民街**ミッシーズミア**，与负责合成纹章的人对话（选“会话”那一项），在我们持有**ヒヨコバッジ**的情况下，会获赠**セイクリッドボーイ**（魔力+50）。



←3代人物的3D建模有点怪。

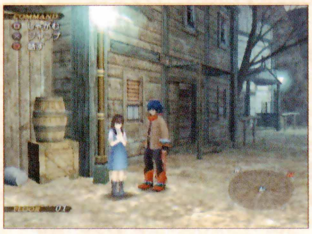
注意所谓“持有”的概念，本作中的物品在装备给人物之后，就不计入道具菜单内的数量总计。在购物时我们就经常会看到，当人物装备着某样东西的时候，系统会认为你的所持数是0。所以这里我们要保证道具栏里有**ヒヨコバッジ**再选择会话。

这之后再次会话，就会接到转交“泪**のかけら**”的委托。将其带给位于虚**ろなる**幻灯机FLOOR 2的**ギター弾き**の青年（3代中的Gallows），获得报酬**ココーテ**M18F（**グレッグ**的子弹）。

EVENT 废柴讨伐 传送石入手后

弃民街**ミッシーズミア**，**パステル**（长发大眼的少女）交给我们的魔物讨伐委托。魔物就在弃民街深处原本剧情BOSS战的地方，到那里就可以触发，不过前提是我方全部6人都要换上学园系服装。一周目的时候学园系服装必须在黑市购买，而黑市只有在过了四个改造塔后才可能开放，所以尽管这个任务能较早接到，但却只能拖到下一个时段去完成。

而搞笑的地方在于，当我们可以做这个任务的时候，以能通过改造塔的实力来打这些魔物实在是小菜一碟，对方非常弱，基本等价于废柴。不过这个委托的回报相当不错，MP消费0的纹章**テラス・ティアラ**一个。



←任务轻松，报酬丰厚。

EVENT 问题少女与问题传送 传送石入手后

通过剧情拿到“常规”传送石后，找到**まずは**伞**をさした**魔女**っ**子（2代的**リルカ**）并与她对话，她会说哎你也有传送石啊其实我也有一个但我还在见习中能力不太稳定而且这石头也不太稳定经常会把我扔到莫名其妙的地方去……等等诸如此类的话。然后主角一行人就出于好意，用自己正常的传送石交换了她那块不稳定的，当然了，从道具栏里看是没有任何变化的。

问题传送石其实是强化版，它不会当真把我们到处乱扔的，而是只会在特定的地方传送才会“出问题”。这些地方就是大地图上那些由石块之类所围成的类似魔法阵的东西，站在其中选择任意目标传送，我们就会被传送到其它特定地点（都是普通移动方式无法到达的）。



注意这位问题少女是在满世界很多位置随机出现的，十分神出鬼没，硬找是很浪费时间的，这里建议反复进出酒造乡的酒库，不用几次就可以将其刷出来（她在酒库深处，直接可以看到）。

魔法阵位置及坐标	实际到达场所	备注
魔天楼**ライラベル**东南方向，X87650 Y71973	隐藏迷宫ABYSS	要到达相应的魔法阵需要用巨像兵打碎岩石
西南区域沙漠中的**ゴーレム**残骸，X32445 Y23715	东北区域的一个湖心岛	上面有第20号仓库番
オルサイオス车站向北，X41730 Y96170	东南区域山腰上高地	上面有游戏中唯一一棵可采摘**レベルアップル**的树，之前要到达相应的魔法阵需要用巨像兵打碎岩石
东南区域，系**ぎ**纺**がれし**路的南出口再向南走一段，X86360 Y42625	西北区域的一块高地上	注意探索宝箱









EVENT 洋葱，我放了洋葱 传送石入手后

上述传送石交换事件完成后，与深窗**のトウエールビット**的面包房老板（2代的**アシュレー**）对话，他会委托我们送一包洋葱给那位令人不放心的少女。接下来再次找到她就行了，还是建议去反复进出酒库。完成后的奖励是**ジオの护り**。

注意问题少女的随机出现地点之一就是在面包房的旁边，而我们在接任务和交任务的时候她都不能出现在这个位置上，否则相应对话不会发生。另外与募捐事件类似，如果穿着黑骑士的服装去对话也是不能发生该事件的。

EVENT 父子和解 四改造塔攻克后

ハウムード第三居住区的FLOOR 1，在临海的位置有一个神经兮兮的老爸；FLOOR 2有一个靠着路灯的儿子（**ナルシーハンター**），他因为母亲去世时不在她身边而被父亲厌恶。



两边来回跑路，通过询问儿子来正确回答父亲提出的三个问题，全部正确后父子和解，这固然是好事一桩；而我们也会拿到一个重要的纹章，这更是天大的喜事。

第一问：母亲の形见について

直接去问**ナルシーハンター**就会得到答案，答案是**ふるびたハンカチ**

第二问：母亲の好きな花について

ナルシーハンター开始犯健忘症了，我们还需要去问一下FLOOR 2入口处大娘，这之后**ナルシーハンター**才会想起正确答案，答案是**スノードロップ**

第三问：母亲の得意料理について

儿子的健忘症进一步加重，我们还要征询四个人的意见：FLOOR 1，坐在长椅上的女子以及城入口的小女孩；FLOOR 2，海边的老人以及那个西装胖子。这之后**ナルシーハンター**才会想起完整答案，答案是**エビのMIXマリネ♪**

注意上述回答并不是选择题，而是需要我们逐字打出来的，日文假名中的大小字以及清浊音的差别都要注意。

另外在已经知道答案的情况下（就比如现在），在父亲出题后只需跟儿子对话一次以触发回答菜单就可以了，我们可以直接填入正确答案，不必到处询问帮**ナルシーハンター**想起来。此外如果回答错误有重试的机会，不必担心。

三题全部回答正确后，与父亲对话可以入手**フルリヴァイブ**和**ブランクミーディアム**各一个，再与儿子对话还可以入手**マイトガイ**（防御+50）——并非二选一，两边都可以拿到奖品。

EVENT BLACK MARKET 四改造塔攻克后

系列经典隐藏要素——黑市，依靠它，我们才能进一步全面强化队伍。从4代开始，在黑市购物就不是花钱，而是消费级别了。不过本作还特地设计了三个板凳位置供我们刷级消费，而且5代中练级实际上是方便太多了，所以请爱用黑市，不必舍不得Lv。

黑市通行证的入手工作从得到A级执照后就可以进行，不过有些步骤是一定要等到传送石入手或者四个改造塔通过后才可以触发并完成的。

A级执照入手后



1. **ハウムード**第三居住区，通过募捐获得**セカンドフラッシュ**（捐赠20个**ヒールベリー**和5个**テント**后入手）。



2. 酒造乡**ゴウノン**的酒库，与进门右手边那位正在费力转把手的男子对话，然后在旁边的空机器上帮他榨汁（调查后转动左摇杆），榨一会儿后再与其对话，得到**リンゴ**酒（出门后与桥上的村长对话，可以得到一些馈赠，不过这并非通行证入手的必要步骤）。



3. 魔天楼**ライラベル**，把酒交给那个坐在椅子上正被上司训斥的男子，可以得到**ブランクミーディアム**×3（这个奖品本身并不重要）。



传送石入手后



4. 深窗のトウエ－ルピット FLOOR 2，与坐着的眼镜女（2代的エマ）以セカンドフラッシュ交换得到桃缶。



5. 阳惠の村ハニ－スデイ FLOOR 2，与捷多客串出演的小男孩以桃缶交换得到魔狼の牙。

四大改造实验塔攻克后



6. 魔天楼ライラベル，再去找那个被上司训斥的男子（怎么训了这么长时间），交给其魔狼の牙，终于入手黑市通行证——Black Pass。

黑市就在魔天楼的猎人工会中，有了Pass之后再与赤い瞳の受付娘对话，就可以购物了。

黑市中可以买到增长人物各项数值的苹果及强力的回复道具，此外也有新品的子弹和防具卖。子弹其实并不是很强，而衣服一共有12套，每人两套，全部是会改换人物外观的学园风格换装。学园系服装提供的物防和魔防都为零，但同时大幅提升回避和速度，属于极端强化型的防具；实战中针对敌人强度的不同，不要过于盲目装备使用（不过有些衣服确实很好看）。

此外就是大量的珍贵纹章可以直接购买了，合成素材的重要来源。在黑市中购物是消费指定队员的级别，并不是全员降级。另外消费时也可以令几个人各付出一定的级别来达到要求，并不限定只能由一个人“付全额”。







EVENT 这一次，愿奇迹可以降临

四改造塔攻克后



矿山町ミラパルス的酒吧2楼，与首から上だけ色男（4代中的阿纳德）对话，开始这个探寻仙草アルニム的心愿之旅。

本事件的进行和完成需要很多其它任务的前置作业。首先这之前要完成找哥哥的任务，这样尤莉同学也会来到酒吧的2楼；此外还需要完成泪のかけら的转交任务，使弹吉他的青年（Gallows）出现在虚ろなる幻灯机的FLOOR 2。

这样在接下委托后，与旁边的尤莉对话打听到进一步的情报，这之后再去虚ろなる幻灯机FLOOR 2，从Gallows那里得知“ア－クセプタ－”的相关情报。

然后我们前往弃民街，与负责纹章合成的人对话，这时我们要保证道具栏中有以下5种D级纹章（基于前述道理，装备在身上是不算的）：

5种D纹章全收齐后，对方会问你是否要合成ア－クセプタ－……别担心，虽然说法挺吓人，但实际这些纹章既不会消失也不会被没收，你就安心地同意吧。

ア－クセプタ－入手后返回虚ろなる幻灯机 FLOOR 2，再与Gallows对话，终于得到了仙草アルニム！

返回矿山町ミラパルス的酒吧2楼，将仙草アルニム交给リボンの女战士（4代中的拉克薇尔），奖励是シュ－ティングノヴァ（チャック的子弹）。

在4代的结局中，拉克薇尔最终还是没有治好她的病，在与阿纳德结婚多年后还是故去了。虽然她得到了幸福，但我们多么希望，这份幸福可以更长久一些。而在5代中，作品以这种方式似真似幻地回应了众人的心愿，这一次，愿奇迹可以降临。

名称	解说
ノ－ズヒ－ロ－	攻击+50，净化点达到12个时与メシス车站的红衣女战士对话入手。
マイトガイ	防御+50，完成ハウム－ド第三居住区的父子和解事件。
セイクリッドボ－イ	魔力+50，于泪のかけら转交事件中入手。
ナイトプリンセス	抵抗+50，调查并挑战位于ハウム－ド第三居住区的成人小说。
チアフルガ－ル	命中+50，为ハウム－ド第三居住区募捐100000后入手。

个人统计了一下，算上code:F中所追加的几个可以加入队伍的角色，此前各作的主人公几乎可以说是全部登场，但其中我惟独没找到3代的Clive。不知是我眼神儿不大好使疏漏过去了，还是游戏的确没设置。

EVENT 胜负！地上最强兵器决定战

四改造塔攻克后

与カポブロンコの里单车前的男子对话，就可以开始这个任务。单车少年不认同ディ－ン的巨像兵的实力，让我们去四个地方挑战隐藏敌人，与他的对话中可以得到地点提示。

注意全部的战斗均为巨像兵战，不过我们不必事先驾驶巨像兵，进入战斗后会自动切换的。到达相应地点后（驾驶摩托车的状态也可以）无需调查，游戏会自动弹出菜单询问是否开始战斗。

四战全部取胜后返回カポブロンコの里，单车少年终于承认了我们巨像兵的实力……比他的自行车强……获得奖品オメガトリガ－（グレッグ的子弹）。

注意，与上述敌人战斗过后，以后在大地图上的某些区域，在随机遇敌中他们就会以低概率出现，届时其将于普通敌人混搭在一起。

随机遇敌情况下，四种敌人的基本出没区域见右。

ぐれ－た－び－すと：改造实验塔sect: M周边。

ヴォジャノ－イ：要到达改造实验塔sect: S所需要通过的那片洞窟。

ジャンボベアキャット：隐藏迷宫TARTARUS周边。

这い寄る混沌：隐藏迷宫ABYSS周边。

这四位都是很强的（尤其是那个乌龟爷爷），用巨像兵与其打时可能觉得无所谓，但普通对战时要十分小心。



地点&坐标	怪物名称	备注
从排斥されし隔壁入口处向东南一点的湖边，X36860 Y87596	ぐれ－た－び－すと	—
西南区域沙漠南部绿洲中心的小岛，X31305 Y17808	ヴォジャノ－イ	系统传统的怪物乌龟爷爷，物理攻击力极强
东南区域雪地的最北端，那三棵树中间的区域，X58479 Y41330	ジャンボベアキャット	没啥印象……
有唯一一棵レベルアップル树的区域，需要特殊传送到达，就在树的旁边，X82265 Y42215	这い寄る混沌	外星人！

GELLA REPORT

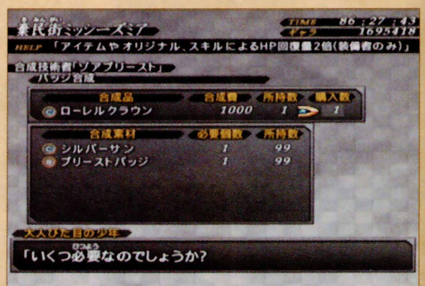
由于WA中无法购买到回复药，很多高级装备品又主要在黑市购得，所以金钱的消费程度和频率并不高。不过钱总有用得着的时候，一些合成素材毕竟还是店货，而且募捐总共也要扔进去160万，这些费用光够打怪来挣可实在不靠谱。



但我们马上就能知道在WA5中钱是如何不值钱的。当流程进行到阳惠の村ハニ－スデイ后（印象中似乎还要再完成毁された祭坛的剧情，这样村中的商品才会更新），我们就可以在这里买到シルバ－サン（MP+25）以及プリ－ストバッジ（抵抗+25 /回避-25），两个花费1800，而这两样东西各一个就可以合出ロ－レルクラウン（装备者受到的回复效果2倍），这东西的卖价是8200。算上1000的合成费，总成本是2800，倒腾一个就净赚5400。

所以我们在这之前要做的事，就是尽量攒些钱做为启动资金，第一次买不起99个没关系，倒腾个一两次就OK了。按1次99个计算，我们买了这两样东西再拿去弃民街合成，然后卖掉，立即净赚50多万。

所以我们唯一要稍微烦恼的就是何时干这件事最合适。等有了摩托车就立即开始做生意当然可以，不过那样要穿越一个迷宫，路上实在浪费时间；待有了A级执照，可以坐火车后再赚钱将会更方便一些；当然，最合适的时机就是入手传送石后，那样就能两边直接来回蹦了。



隐藏迷宫&BOSS

四座迷宫的探索方式各有特色，难易度互不相同。共同的基本规则是FLOOR之间的移动都靠传送实现，其中水平方向的指针代表同层（同一个PAGE）间的移动，而上下方向的指针则对应上下层的传送。注意，文中所提及的方向均以游戏内置的指南针为准，探索时请多加对照。

TARTARUS X87523 Y82401



于**プロヴェクタス**车站的东北方向，用巨像兵越过浅滩后再折而向东南，沿路一直走就可以发现。迷宫中多处设有台柱，利用火焰弹、冰冻射线和普通子弹就可以使其在红、蓝、白三色间变换，而每切换一次颜色都会改变整个迷宫的通路设置。

这个迷宫不必最先攻克，但个人建议在流程末期，一定要最先来拿FLOOR 13的纹章“**ひとり占めヒョウタン**”，在拥有了这个纹章后我们才能做到最有效率地升级，为以后在黑市大量购物打下基础。

前半程共通路径：

01 东北→02 调为蓝色，东→03 西南→02 西北→04 西北→08 调为红色，东北→09 东南→07 西北→09 调为蓝色，再返回07→07 西→06 东北→10 北→12

至FLOOR 12，通往净化点和BOSS处的路开始产生分歧。

通往净化点的走法：

12 东南→08 南→04 东→05 调为红色，西南→14 净化点（净化后原路返回时别忘了将灯调回蓝色）

通往BOSS处的走法：

12 调为红色，返回10→10 西北→12 调为白色，再次返回10→10 东南→11 调为蓝色，北→13 向上传送→15 BOSS

BOSS BATTLE 魔王アンゴルモア

注意此前我们必须在**メシス**车站同红衣女战士交谈，引发了讨伐魔王**アンゴルモア**的对话后这里才会出现封印柱，否则直接来到FLOOR 15是什么都看不到的。

アンゴルモア也是系列的经典敌人之一，体力相比之下不是很高是它的一大弱点，但其攻防等各项数值依然十分优秀。它的传统必杀技“第七之月”（The 7th Moon）有着惊人的攻击力，就个人经验来看，魔王**アンゴルモア**使出第七之月的时机并不是很早，而在这之前毙掉它并不难——基本思路仍然是**ヴァイオレイタ－**制造连续攻击，不断延后它的行动顺序。我方攻击力够强的话，在其没怎么发挥之前就可以把它殴死。

击破后，提升人物各项数值的苹果各入手3个；此外别忘了返回红衣女战士处领取报酬。

ABYSS X63525 Y6800

首次到达ABYSS需要拿到特殊传送石，在魔天楼**ライラベル**东北方向的魔法阵处进行传送即可（请参阅前文的任务部分）。这是难度最高的迷宫，个人建议硬骨头先啃。ABYSS实际探索起来并不是那么令人痛苦的，

迷宫中唯一的“机关”就是那些大石，用普通子弹打掉一块后就可以越过或依此登上高处，注意别使用爆破弹，否则整块石头都没了。



到达净化点的走法：

01 北→03 西→02 北→05 北→08 另一个南出口→05 东南→14 北→17 西北（打坏石块登上高处）→08 东北（高台上）→09 南（高台上）→06 南→29 净化点

到达BOSS处的走法：

01 北→03 西→02 中央→11 西南→20 北西→23 中央→14 南→11 东北→20 东南→21 北→24（*注）→30 BOSS

*注：在FLOOR 24这里需要奉上四样供品，才会出现通往FLOOR 30的传送点，这四样道具都处于大地图上的宝箱之中：

道具	坐标	备注
圣骸布	X33345 Y18265	西南区域沙漠中的一块石头里
黑尖枪	X29178 Y66680	**キャヴァムバレ－**车站南边的一块石头里
十戒の碧柱	X52740 Y95631	改造实验塔sect:S前方附近
冬の额冠	X95425 Y50990	改造实验塔sect:G背后的一块石头里

BOSS BATTLE ラギュ・オ・ラギュラ



系列传统最强隐藏BOSS，百兽王；体力50万，速度999。其成名得意技“一兆度”（火属性，全HEX攻击）依然健在，不仅如此，它还有另一招绝杀：“负一兆度”（水属性，全HEX攻击）。百兽王在出这两招前都会有一回合的蓄力，系统会分别提示“**赤黒き世界への导き**”（对应一兆度）或者“**苍白き世界への导き**”（对应负一兆度），请一定提前做好防御准备。此外注意，如果场上队员的速度不够快，它是有可能在蓄力之后立即再次行动的，那时就等着吃+/-1000000000000吧……

若是采用正常打法，时刻保有一定量的FP是很关键的，这样关键时刻我们可以采用“我方一回合无敌”，或者利用JUMP、位置对换、属性切换等FORCE能力及时将我方放进对自己有利的属性格中，削减百兽王招式的攻击力。此战中能实行多次打击的**ヴァイオレイタ－**将再次发挥极大功用，百兽王的EP值并不夸张（游戏中所有敌人的此项数值都不突出），我们在高等级、强力装备的保证下是同样可以做到令其行动不断延后的。当然了，如果你嫌麻烦的话，那就祭出橘子100大法，把百兽王屈辱至死。

击破百兽王后，最强D级纹章**オ－ルオ－バ－**（普通攻击必会心）入手，配合Violator威力极大。

INFERNO X9998 Y93592

往**きて**行**き**交**いし**路（南）的西边，由巨像兵打碎岩石后再一路向北走，最后渡过浅滩即可到达。这个迷宫里虽然也有机关，不过繁琐程度就低得多了，全部都是像流程迷宫那样以房间为单位的解谜，迷宫的结构并不复杂，目的性也很明确。

到达净化点的走法：

01 北→02 东南→03 东北→04 西南→02 西→06 东→02 踩踏高处的机关后，北→08 西侧偏南的传送点→011 东北→013 西南→014 净化点

净化点里是Lv80的**ソル・ニゲル**两只，HP不高，很好对付。

到达BOSS处的走法：

来到FLOOR 08之前的走法都是一样，这之后选择08 西侧偏南的传送点→011 东→08 踩踏机关，以勾索枪返回08初始位置，再选择东侧偏南传送点→09 西北→08 踩踏机关，再返回初始位置，以勾索枪直线向北→015 BOSS。

BOSS BATTLE ミクトランテクウトリ

HP不到10万的敌人，除了会把我方全员HP强制降为1的招式之外（及时回复就好），它基本没啥威胁。那么多BOSS都砍过了，这个实在不足以给我们留下太多印象。

击破BOSS后，巨像兵用技能配件“自己再生**プログラム**”入手。

COCYTUS X11405 Y27024



梦**の**遗址向北，连续渡过两个浅滩后即可到达，这是结构最为简单，但也是前进规则最独特的迷宫。在其FLOOR 02的大厅中，左右各有3个传送点，其连接桥的出现与PS2内藏时钟有关。连接桥会在传送点前显现1分钟，然后消失并轮到下一个传送点，以此逐次循环。注意如果在FLOOR 02里遇敌，当前的桥就会立即消失（走到桥上也不例外），那样战斗结束后我们就会直接掉下去……）并轮到下一个，所以在这个迷宫里尽快拿到不遇敌是很有必要的事。建议在FLOOR 02里先等上几分钟，优先进入西侧中央的传送点，在FLOOR 12里就是净化点。

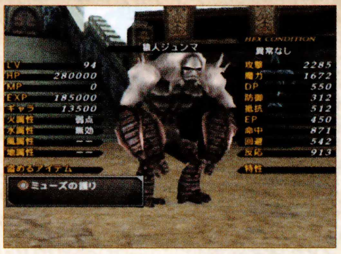
每个传送点后都对应一个宝箱，里面是某个队员的防具：6块区域，6件衣服。在开启了宝箱之后，其相应的连接桥就不会再消失了，循环将在剩下的传送点间进行；在6个箱子都开全之后，FLOOR 02的正北就会出现新的传送点，前行就是BOSS所在地。

BOSS BATTLE ライカンスロ－プ×3

三个巨人战士，并没有什么需要特别注意的地方。虽然抢占属性格仍然是关键，不过对方会较主动地使用各种换位技巧，所以带上一名回复役后猛砍便是。当然，别一味死磕，要主动规避被对方克制的属性HEX。

胜利后入手**ソナ－キット**，这是特殊道具，其效果就是于大地图上也会显示出详细的指南系统，同时给出自身当前坐标。

六大封印柱



在流程末期的改造实验塔sect:O中可以得到退魔弹——或者更应该说是“招魔弹”，利用它向散居于各地迷宫中的封印柱开枪，即可突入BOSS战。这6个隐藏BOSS之间的实力极不均衡，有很强的，也有菜到不行的。

地点	到达方法	BOSS
梦の遗址	FLOOR 18，全员6人换上学院系服装才可进入	プライムヴァルス
闭ざし隔たれし路	FLOOR 12，利用绳索枪	メルコム・リッチ
排斥されし隔壁	FLOOR 12（*注）	チャウグナルファウグン
系ぎ纺がれし路	FLOOR 15，用爆破弹打坏墙壁	スーパーグロウアップル
拓き踏み入みし路	FLOOR 3，利用绳索枪	猿人ジュンマ
ポンポコ山	在FLOOR 2利用电梯下到FLOOR 14，使用爆破弹	ケ・セラ・セラ

*注：在FLOOR 8利用绳索枪进入FLOOR 9,将里面的三盏灯利用相应的枪，按从左至右的顺序调成红白蓝三色（相应提示就在迷宫的大厅里），这样FLOOR 12的喷泉就会结冰。



击倒以上6个封印柱中的BOSS，都会获得特殊道具ゴールデンエンゼル，利用它就可以与游戏中那些系列各作人物客串的角色交换得到特殊服装（防具），这些服装都是可以改变外观的，基本就是相应人物在原作中的造型，十分值得收藏。

地点	NPC名称	换装名称	装备者
弃民街ミッシーズミア	大人びた目の少年	ラビリントス	ディーン
阳惠の村ハニースデイ	无赖の少年	レッドガード	ディーン
酒造乡ゴウノン→矿山町ミラパルス	パラディエンヌ	オートクチュール	レベッカ
メシス车站	红の女战士	コシュタ・バワー	レベッカ
酒造乡ゴウノン	金发の贵族	ファルガイアローブ	アヴリル
ハウムード第三居住区	ちょっと色っぽいお姐さん	クロースオブアンク	アヴリル
カポブロンコの里	足の长い渡り鸟	シェイドウィルダー	グレッグ
酒造乡ゴウノン→虚ろなる幻灯机	ギター弾きの青年	ジェニュインベスト	グレッグ
ハウムード第三居住区	驱け出しの渡り鸟	ヴァージニアスピリット	キャロル
随机出现	伞をさす魔女っ子	ミラージュブレザー	キャロル
矿山町ミラパルス	首から上だけの色男	ドミニオンガーヴ	チャック
魔天楼ライラベル	初老の执事	バトラースーツ	チャック

*注：“→”表示该NPC根据其它一些任务的完成情况，其所在地会发生变动。

ブラックボックス

系列传统隐藏敌人“黑宝箱”，它位于深窗のトゥエールビット这座城的后面（在大地图上），除了它之外，本作共有宝箱361个，我们可以随时与它对话以确认自己当前的达成数字。在达到361个之后，再与其对话就会突入战斗（注意这中间没有确认选项，直接开战，之前要做好准备）。

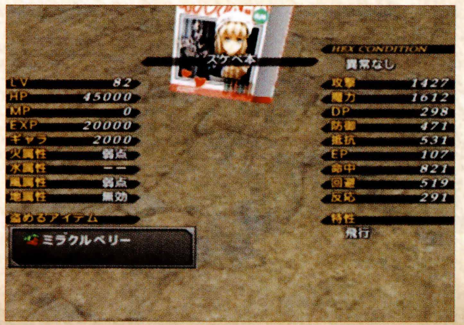
这个箱子很强，但还没有到无耻的地步。强化攻击力，以纹章确保回避，一人专职回复——基本上就可以确保胜局。

此战胜利后获得+20レベルアップル一个。

スケベ本

在传送石入手后，ハウムード第三居住区FLOOR 2的那个大坑残骸的边上就会出现一本“黄色小说”。将出战3人全部调为男性，上前调查即可与之交战。

别看着地面上只放着一本，进入战斗后敌人可是有8个的！敌方数量很多——这也正是此战传统且最大的难点（3代中有12本）。8本书的连续魔法攻击，就算我方能力极强，在一开始的时候也很容易被打得非常狼狈。



战斗取胜的关键自然就是属性防御，能熬过前期几乎就赢定了。此战胜利后获得D级纹章ナイトプリンセス（抵抗+50），游戏在告诉我们面对诱惑时要有抵抗力……

EXPERIENCE REPORT

同样是在进行到阳惠の村ハニースデイ后，合成めんどりバッジ（经验值2倍）所需的素材就全部可以直接购买了。建议合出6个めんどりバッジ来，这样在接下来的流程中我们就可以有效率地快速升级。

接下来，在流程末期建议先去TARTARUS迷宫拿到“ひとり占めヒョウタン”，然后就去ABYSS的一楼吧。练级的中心思想就是给一个板凳装上“ひとり占めヒョウタン”，一战下来级别飙升。

如果战斗中使用幸运卡，那么敌人的基本经验值将提升一倍，翻倍结果将直接反映在结算画面的右上角，而并非在为每个人加算经验值时作为倍率计算。这个区别的意义在于，经验值的“倍率”是有上限的，最高9.9倍（系列一贯如此）。めんどりバッジ影响的就是倍率（每一个×2），而严格说来“ひとり占めヒョウタン”独占的其实是倍率，而不是他人的经验值。比如说，队中若有5人装备めんどりバッジ，装备独占纹章的人就已经拥有×10的倍率。而超过上限的将舍去，所以5个めんどりバッジ就已经可以保证9.9最高的倍率，多了也没用。

此外会影响倍率的还有Chain数，一场战斗中的最大Chain数除以10，其结果也会作为倍率加算。比如最大做到7Chain，那么倍率就会加0.7——注意这也是按人头加的，就是说如果“独占”的话，单这一项就会有0.7×6=4.2倍。运之ミーディアム上面的能



力“EXP UP”也会加算0.2的倍率，不过这个当然只对装备者生效了。

在装备了グロウエッグ之后，被装备者打倒的怪物的基本经验值将增加50%，这个也是不作为倍率计算的。

如果利用双开BUG拿到了两个ひとり占めヒョウタン，并给两个板凳都装备上的话，那么所有倍率将由此二人“独占”后再均分，而这时如果仍要追求9.9倍率的话，做Chain之类的事就有意义了。

Ex. New Game继承要素

绝大部分的消费道具、防具、子弹、纹章、Golem用部件，以及金钱等等都会继承，不过也有一些特例。

フィールド这一栏中的大部分道具是不会继承的，其中主要指的是那些事件剧情道具；此外注意，魔法钥



是和交换特殊服装用的ゴールデンエンゼル也是不会继承的。这一栏中会继承的东西包括：提升等级和各种能力的苹果、强化ARM用的ドラゴンフオシル，以及黑市通行证。

纹章中唯一不会继承的就是“ひとり占めヒョウタン”。

等级不会继承，不过我们在上一周目利用各种苹果所增长的数值是会被记录下来并继承的，所以可以放心大胆地吃。不过注意，对于每个人物来说，每种增长能力的苹果都是有使用次数上限的——100个，超过这个数字就无效了，所以不要期望把每个人的各项数值都撑到9999（游戏中的显示上限是999，但超出部分实际是有效的）。并且，这个使用次数也会被系统记录在案并继承，比如说，前一周目主角吃了40个+攻击的苹果，那么下一周目就只能再吃60个了。

随着周目数的上升，游戏中的所有敌人的经验值也都会加倍，二周目2倍、三周目3倍，以此类推，最高10倍。

另外EX. File的达成情况是会被继承的，前一周目所达到的项目在接下来就不必特意费心去完成了（比如说箱子收集）。

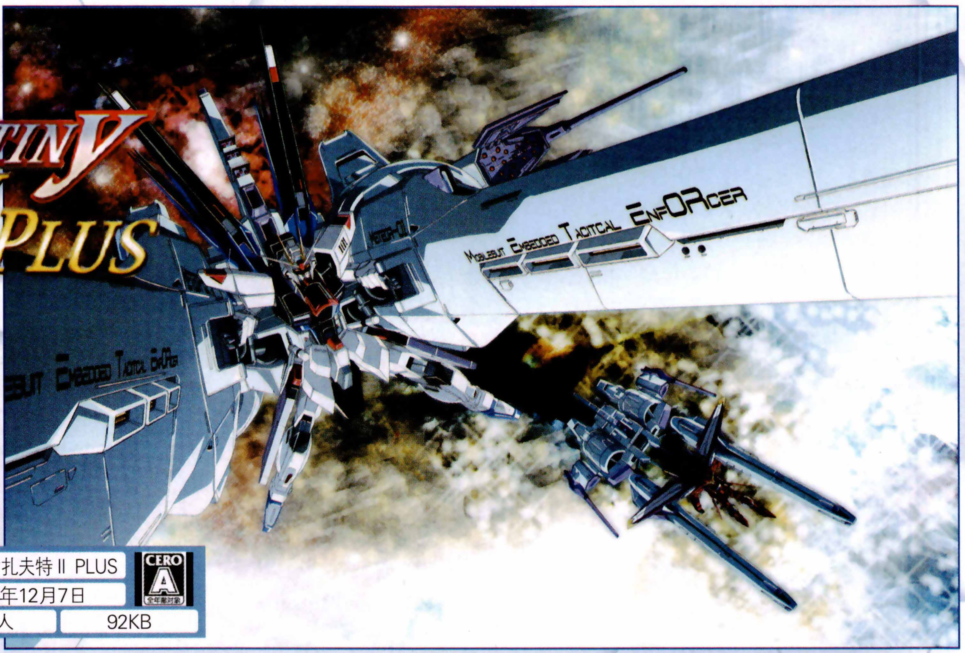
如果以9项Ex. File全部开启的状态开始下周目，那么主角开始就会多出一件强力服装：ナインライヴス。穿上它后ディーン将变成2代主角的黑骑士造型，并且各项能力大幅UP！除却反应+75之外，其余全部能力都是+120，绝对的最强防具。

9项Ex. File全开的状态下还会追加一样系统特性，那就是上场三人间可以随意使用其他人已经习得的ORIGINAL和FORCE技能，而不再仅限于自身所装备的石板。

注意！多周目的时候最终BOSS的实力会强化，其强化程度取决于当时我方全员的平均等级。如果平均等级低于80，那么它仍然是一周目时的水准，HP15万。如果我方全员平均等级高于80，不足90，那么它的HP将为30万。如果我方平均等级超过90，那么敌人将强化至最高的级别，HP60万！

此外最终BOSS强化的绝不仅是体力，其各项能力都有明显提升，60万的形态下它的魔法有着极其恐怖的攻击力，威胁绝不次于高级隐藏BOSS，想挑战的话请一定小心。

ガンダムSEED DESTINY 連合VS.Z.A.F.T. II PLUS



作为一款街机移植对战格斗游戏，这一系列的游戏性和平衡性都相当优秀，而结合近年来热门的动画更是为本游戏聚集了很多的人气，而在国内由于街机市场的情况可能本作的对战性质并不突出，而为了让更多人感受到本作的魅力，PS2版特别加入了特有的隐藏集体以及特有的模式，因此本期杂志在这里就将对这些隐藏机体和P.L.U.S模式进行一下解说。 □文/龙马

PS2	本刊译名：机动战士高达Seed Destiny连合对扎夫特 II PLUS				CERO A
	NBGI	6999日元	2006年12月7日		
对战	DVD-ROM	日版	1~2人	92KB	

公开全部八部隐藏机体的性能数据，发挥各自性能特色取得战斗的胜利。

在之前的杂志上介绍过本游戏的基础系统，这次则针对P.L.U.S模式下的独有指令“特令”进行一下详细的解释和说明。希望能对玩家在游戏里的攻略有所帮助。

特令是当同伴作为僚机出战时可以执行的命令，用L3来进行发动，使用得当会对战斗有非常大的支援作用。例如对战毁灭高达这样不擅长近身格斗战的机体就可以使用“速攻格斗”这样的特令来让僚机发挥更大的作用。右侧的表中将列出的是部分特令的效果和修得同伴的等级。



↑发动指令的时机对于战斗而言很重要。

特令	效果	ルナマリア	レイ	アスラン	イザーク	チイアッカ	ハイネ
狙击	以玩家锁定的敌人为目标以射击武器为中心进行进攻	初期	LV8	初期	——	LV12	——
特攻	以玩家锁定的敌人为目标以格斗武器为中心进行进攻	LV10	初期	LV12	LV12	——	——
速攻射击	接到指令后，以玩家锁定的敌人为目标使用主射击武器进行进攻	LV15	LV10	LV13	——	LV14	LV14
速攻格斗	接到指令后，以玩家锁定的敌人为目标使用格斗武器进行进攻	——	LV12	LV14	LV13	LV13	LV16
速攻サブ射击	接到指令后，以玩家锁定的敌人为目标使用辅助射击武器进行进攻	——	LV13	LV15	LV14	LV16	初期
ゾーンディフェンス	接到指令后，一边保护玩家所在的位置一边进行战斗	LV11	LV16	——	LV12	——	LV17
ゾーンキープ	接到指令后，一边保护该机体自己所在的位置一边进行战斗	LV12	LV17	——	——	——	LV19
待机	原地进行战斗	LV9	——	——	——	LV10	——
赤のブライド	接到指令时发动觉醒状态（可以发动觉醒时）	LV4	——	——	——	——	——
护卫	在主角机身边进行战斗	——	——	——	初期	——	——
グレート！	以蓄力攻击为主轴进行战斗（搭乘机体有蓄力攻击时）	——	——	——	——	初期	——
阵型 右	在主角机右侧进行战斗	——	——	——	——	LV18	——
阵型 左	在主角机左侧进行战斗	——	——	——	——	LV19	——
阵型 前	在主角机前方进行战斗	——	——	——	——	LV20	——
イクナイテッド	BGM变为“Ingited”	——	——	——	——	——	LV18
觉醒	接到指令时发动觉醒状态（可以发动觉醒时）	——	——	——	——	——	LV20

※注：当等级提高后同伴可以修得的特令会更多，这里只是列出所有同伴在ILV20以前可以修得的特令，玩家可根据任务的不同进行替换，同伴的等级可通过反复进行模拟训练得到提升。

观星者 GSX-401FW



系列新作“观星者”中的主角机，攻击方式非常特殊的机体，以设置出来的诱爆爆弹为进攻的主轴，可以在倒地的敌人旁设置炸弹等对手起身时引爆，制造出非常难以躲避的攻击，但是由于基础射击和格斗武器能力都比较差，和敌人之间的位置距离关系非常重要。

机体数据	通常移动速度	A
COST/450	垂直跳跃时间	B
耐久力/630	加速移动速度	B
盾牌/有	加速移动时间	S
变形/无	冲刺移动距离	B
水中特效/无	连续冲刺距离	B

攻击种类	主射击	名称	フラッシュマイン（设置）					最多可以同时设置4个
指令	射击键	伤害	161	弹数	4	装填时间	—	
攻击种类	辅助射击	名称	ビームライフル（三连射）					该机体唯一的射击武器
指令	射击键+格斗键	伤害	124	弹数	3	装填时间	8秒(全弹)	
攻击种类	特殊射击	名称	フラッシュマイン（爆炸）					以设置的フラッシュマイン为中心引起大爆炸
指令	射击键+跳跃键	伤害	161	弹数	4	装填时间	—	
攻击种类	通常格斗	名称	ボール・ド・リューヌ					连按可以实现3段连续攻击
指令	格斗键	伤害	40	弹数	—	装填时间	—	
攻击种类	上格斗	名称	ボール・ド・リューヌ					快速突击进攻，可将对手打飞很远
指令	↑+格斗键	伤害	100	弹数	—	装填时间	—	
攻击种类	横格斗	名称	ボール・ド・リューヌ					快速的格斗攻击，适合在牵制时使用
指令	→(←)+格斗键	伤害	80	弹数	—	装填时间	—	
攻击种类	特殊格斗	名称	オラージュ・ド・リューヌ					伸长光轮发动攻击
指令	格斗键+跳跃键	伤害	150	弹数	—	装填时间	—	

火虎(伊扎克用) ZGMF-2000



和所有火虎系列的机体类似，耐久高，爆发力强，比较擅长近身格斗战，并且在特殊射击的支持下可以实现各种强力的连续技。但是中远程作战能力比较差，被射击系机体牵制在中距离时会异常被动，需要活用自机的速度。

机体数据	通常移动速度	S
COST/450	垂直跳跃时间	B
耐久力/630	加速移动速度	S
盾牌/有	加速移动时间	C
变形/无	冲刺移动距离	A
水中特效/无	连续冲刺距离	A

攻击种类	主射击	名称	ドラウプニル					命中3发后引起硬直，9发倒地
指令	射击键	伤害	20	弹数	40	装填时间	7.66秒(全弹)	
攻击种类	辅助射击	名称	スレイヤーウイップ(回转)					可以用来防御格斗和非激光系武器
指令	射击键+格斗键	伤害	133	弹数	—	装填时间	—	
攻击种类	特殊射击	名称	スレイヤーウイップ(抓捕)					抓住对手后可以进行追击
指令	射击键+跳跃键	伤害	20	弹数	1	装填时间	—	
攻击种类	通常格斗	名称	テンペスト					有一定移动效果，连续攻击威力高
指令	格斗键	伤害	50	弹数	—	装填时间	—	
攻击种类	上格斗	名称	テンペスト					攻击距离很长的格斗攻击
指令	↑+格斗键	伤害	140	弹数	—	装填时间	—	
攻击种类	横格斗	名称	テンペスト					第二段后可以用主射击武器取消
指令	→(←)+格斗键	伤害	60	弹数	—	装填时间	—	
攻击种类	特殊格斗	名称	スレイヤーウイップ(回转)					高威力光范围的热能鞭攻击
指令	格斗键+跳跃键	伤害	215	弹数	—	装填时间	—	

埃修(黑) UMF-2000



量产型水陆两用机动战士，格斗能力突出，并且有反击格斗攻击的技能，接近战中占有优势，在水中时更有高速移动的特性，水战时对大部分机体都有优势，而且由于战力消耗低，持久战能力也很强，但是只能在地面战使用。

机体数据	通常移动速度	B
COST/270	垂直跳跃时间	D
耐久力/400	加速移动速度	C
盾牌/无	加速移动时间	C
变形/无	冲刺移动距离	B
水中特效/有	连续冲刺距离	A

攻击种类	主射击	名称	机关炮					命中3发后引起硬直，9发倒地
指令	射击键	伤害	20	弹数	80	装填时间	10秒(全弹)	
攻击种类	辅助射击	名称	ビーム炮					发射中可以用十字键控制方向
指令	射击键+格斗键	伤害	71	弹数	12	装填时间	2秒(2发)	
攻击种类	特殊射击	名称	ミサイルランチャー					4连发的导弹，近距离很难命中
指令	射击键+跳跃键	伤害	104	弹数	8	装填时间	2.66秒(全弹)	
攻击种类	通常格斗	名称	ビームクロウ					发动速度会比较慢，但是射程较长
指令	格斗键	伤害	50	弹数	—	填时间	—	
攻击种类	上格斗	名称	ボール・ド・リューヌ					出招快，该机体的主力格斗技
指令	↑+格斗键	伤害	116	弹数	—	装填时间	—	
攻击种类	横格斗	名称	ボール・ド・リューヌ					发动中可以以格斗攻击进行追击
指令	→(←)+格斗键	伤害	60	弹数	—	装填时间	—	
攻击种类	特殊格斗	名称	カウンター					格挡对手的攻击后以格斗攻击进行反击
指令	格斗键+跳跃键	伤害	233	弹数	—	装填时间	—	

幻影扎古(海涅用) ZGMF-1001/M



中远距离战能力很优秀，特别是在中距离的牵制时武器很丰富，牵制能力也强，性能优秀的特殊攻击命中后还可以进行连续攻击，但是基础能力偏低，耐久也并不高，格斗技也和主力系机体有差距，所以还是需要小心使用。

机体数据	通常移动速度	A
COST/450	垂直跳跃时间	B
耐久力/550	加速移动速度	A
盾牌/有	加速移动时间	B
变形/无	冲刺移动距离	A
水中特效/无	连续冲刺距离	A

攻击种类	主射击	名称	ビーム突击枪					性能比较平庸的射击武器
指令	射击键	伤害	95	弹数	5	装填时间	5.66秒(1发)	
攻击种类	辅助射击	名称	诱导ミサイル					发射具有跟踪性能的导弹
指令	射击键+格斗键	伤害	44	弹数	8	装填时间	5.66秒(全弹)	
攻击种类	特殊射击	名称	ビームホーク					从发出到回收都有攻击判定的回旋镖
指令	射击键+跳跃键	伤害	109	弹数	1	装填时间	—	
攻击种类	通常格斗	名称	ビームホーク					在连续技中可以发挥很大作用的格斗攻击
指令	格斗键	伤害	60	弹数	—	装填时间	—	
攻击种类	上格斗	名称	格斗(キック)					距离长但是判定弱的格斗攻击，很难命中
指令	↑+格斗键	伤害	140	弹数	—	装填时间	—	
攻击种类	横格斗	名称	ビームホーク					能够将敌人打至倒地的格斗攻击，主力技
指令	→(←)+格斗键	伤害	60	弹数	—	装填时间	—	
攻击种类	特殊格斗	名称	特殊ガード					可以把正面所有攻击无效化的防御
指令	格斗键+跳跃键	伤害	—	弹数	—	装填时间	—	

盖亚高达(巴鲁特菲鲁特用) ZGMF-X88S



耐久低但是机体性能比较高，在相持中具有比较稳定的性能，变形机能也使得他的奇袭能力相当突出

机体数据	通常移动速度	A
COST/450	垂直跳跃时间	B
耐久力/500	加速移动速度	A(S)
盾牌/有	加速移动时间	B(S)
变形/有	冲刺移动距离	S
水中特效/无	连续冲刺距离	S

攻击种类	主射击	名称	ビームライフル					最普通的射击武器，射击战的主力武器
指令	射击键	伤害	100	弹数	7	装填时间	5秒(1发)	
攻击种类	辅助射击	名称	バルカン炮					变形后只对正面进行射击
指令	射击键+格斗键	伤害	3	弹数	60	装填时间	5.66秒(全弹)	
攻击种类	特殊射击	名称	ビーム突击炮					双发光线炮，最多3连发
指令	射击键+跳跃键	伤害	76	弹数	8	装填时间	3.6秒(两发)	
攻击种类	通常格斗	名称	ビームサーベル					连按可以实现4段连续攻击
指令	格斗键	伤害	40	弹数	—	装填时间	—	
攻击种类	上格斗	名称	ビームブレイド					虽然出招慢，但是威力大判定强
指令	↑+格斗键	伤害	136	弹数	—	装填时间	—	
攻击种类	横格斗	名称	ビームサーベル					三连击，但是出招相对会比较慢
指令	→(←)+格斗键	伤害	50	弹数	—	装填时间	—	
攻击种类	下格斗	名称	ビームブレイド					攻击后会自动和敌人拉开一定距离，不容易被反击
指令	↑+格斗键	伤害	158	弹数	—	装填时间	—	
攻击种类	特殊格斗	名称	ビームサーベル					比较容易命中的攻击，并且可以进行追击
指令	格斗键+跳跃键	伤害	79	弹数	—	装填时间	—	

幻影扎古(迪亚卡用) ZGMF-1001/M



由于主武器的弹数可以随时补充，因此在远程牵制上还是有一定优势的，在中距离进行牵制战是最好的选择。

机体数据	通常移动速度	A
COST/450	垂直跳跃时间	B
耐久力/550	加速移动速度	A
盾牌/有	加速移动时间	B
变形/无	冲刺移动距离	A
水中特效/无	连续冲刺距离	A

攻击种类	主射击	名称	ビーム突击枪					随时可以用特殊射击自行补充弹药
指令	射击键	伤害	95	弹数	5	装填时间	—	
攻击种类	蓄力射击	名称	诱导ミサイル(集束)					可以把敌人打倒地的高威力追踪导弹
指令	按住射击键	伤害	145	弹数	—	装填时间	1秒	
攻击种类	辅助射击	名称	诱导ミサイル(扩散)					以横方向散射导弹
指令	射击键+格斗键	伤害	160	弹数	8	装填时间	5.66秒(全弹)	
攻击种类	特殊射击	名称	リロード					为主射击武器进行弹药填充
指令	射击键+跳跃键	伤害	—	弹数	—	装填时间	—	
攻击种类	通常格斗	名称	ビームホーク					攻击后的硬直可以用冲刺取消
指令	格斗键	伤害	135	弹数	—	装填时间	—	
攻击种类	上格斗	名称	格斗(体当たり)					攻击距离很长发射速度很快的格斗攻击
指令	↑+格斗键	伤害	125	弹数	—	装填时间	—	
攻击种类	横格斗	名称	ビームホーク					攻击力更低，发射更快的格斗攻击
指令	→(←)+格斗键	伤害	120	弹数	—	装填时间	—	
攻击种类	特殊格斗	名称	ビーム突击枪(连射)					主射击武器的连射模式，最多3连发
指令	格斗键+跳跃键	伤害	148	弹数	5	装填时间	—	

盖尔滋格 YMAG-X7F



具有极高追踪性能的MA，蓄力攻击和辅助武器的性能都很优秀，但是和其他MA一样还是要尽量避免近身战。

机体数据	通常移动速度	S
COST/560	垂直跳跃时间	A
耐久力/750	加速移动速度	S
盾牌/无	加速移动时间	S
变形/无	冲刺移动距离	A
水中特效/无	连续冲刺距离	A

攻击种类	主射击	名称	ビームライフル					性能很高的主射击武器，可积极使用
指令	射击键	伤害	100	弹数	10	装填时间	4.66秒	
攻击种类	蓄力射击	名称	一齐射击					威力很高，发射后破绽也小，优秀的攻击方式
指令	按住射击键	伤害	165	弹数	—	装填时间	1.33秒	
攻击种类	辅助射击	名称	炮击モード					射击的同时向上飞起，进入炮击模式
指令	射击键+格斗键	伤害	110	弹数	40	装填时间	11秒(全弹)	
攻击种类	特殊射击	名称	ビーム炮(扫射)					连射中可以用十字键控制方向
指令	射击键+跳跃键	伤害	107	弹数	40	装填时间	11秒(全弹)	
攻击种类	通常格斗	名称	クロー					抓住对手后再按格斗键可将对手扔出
指令	格斗键	伤害	80	弹数	—	装填时间	—	
攻击种类	上格斗	名称	クロー					命中后会以多段攻击使对手倒地
指令	↑+格斗键	伤害	150	弹数	—	装填时间	—	
攻击种类	横格斗	名称	クロー					出招慢但是可以将对手打飞的格斗攻击
指令	→(←)+格斗键	伤害	157	弹数	—	装填时间	—	
攻击种类	特殊格斗	名称	阳电子リフレクター					打开正面射击武器无效的防护罩
指令	格斗键+跳跃键	伤害	—	弹数	—	装填时间	—	

扎姆扎扎 YMAF-X6BD



攻击力奇高，特别是远程火力极其恐怖，但是机动性很低，和对手拉开一定距离是使用这一机体的关键。

机体数据	通常移动速度	B
COST/560	垂直跳跃时间	B
耐久力/800	加速移动速度	B
盾牌/有	加速移动时间	S
变形/无	冲刺移动距离	A
水中特效/无	连续冲刺距离	A

攻击种类	主射击	名称	エネルギー炮					攻击力和追踪性能非常优秀的武器
指令	射击键	伤害	150	弹数	6	装填时间	5.5秒(2发)	
攻击种类	蓄力射击	名称	エネルギー炮（回转照射）					向四周放射的光束，并且不断回转
指令	按住射击键	伤害	386	弹数	—	装填时间	1.5秒	
攻击种类	辅助射击	名称	一齐射击					虽然发射需要时间但是威力相当强大
指令	射击键+格斗键	伤害	312	弹数	1	装填时间	4秒(全弹)	
攻击种类	特殊射击	名称	阳电子リフレクター					打开防护罩防御上面的攻击
指令	射击键+跳跃键	伤害	—	弹数	100	装填时间	20秒(全弹)	
攻击种类	通常格斗	名称	クロー					发动中连打格斗键可以增加伤害
指令	格斗键	伤害	199	弹数	—	装填时间	—	
攻击种类	上格斗	名称	クロー					虽然发生速度慢但是攻击判定强
指令	↑+格斗键	伤害	182	弹数	—	装填时间	—	
攻击种类	横格斗	名称	クロー					不仅发生速度很快还可以使敌人倒地
指令	→(←)+格斗键	伤害	152	弹数	—	装填时间	—	
攻击种类	特殊格斗	名称	阳电子リフレクター					打开正面射击武器无效的防护罩
指令	格斗键+跳跃键	伤害	—	弹数	—	装填时间	—	

解析家用机专有模式下的流程与内容

CHECK! 注意任务流程和难度

P.L.U.S模式是专为家用机版新增添的一个模式，在这里将对P.L.U.S模式的前半程流程中将会遇到的任务，并且会挑出其中难度比较高的8个任务进行一下详细的解说。所有模拟战斗任务都是不限制次数可以反复挑战的。

另外，带有★号的的任务需要把带有相同数字的所有任务都完成才会出现。











1 对战ステラ6 明けない夜

Mission Level ★★★★★

STAGE ベルリン街市

ステラ

玩家	シン/可选择机体	僚机	无
胜利条件	敌军战力槽为零	失败条件	自机被击落
出现敌人	**デストロイガンダム**（毁灭高达）**カオスガンダム**（混沌高达）**ウィンダム**（温达姆）**フリ—ダムガンダム**（自由高达）**ストライクル—ジュ**（强袭口红）		
其他	加速槽无限		

击落敌机的顺序很重要

经过一段时间后作为第三势力的自由高达就会出现，并且会直接对毁灭高达发动攻击，因此可以先不管两者直接先消灭其他敌人，之后将毁灭高达或者自由高达中的任何一个击落就可以完成任务，由于自由高达不会对我方发动攻击，因此击落他会相对比较简单一点。

另外，如果在开始就将毁灭高达击落的话，那么所有敌人都会向我方发动攻击，因此开始阶段还是不要把太多精力集中在毁灭高达的身上。只需要躲避它的攻击即可。



←要注意混沌高达的行动。

2 对战キラ2 噩梦

Mission Level ★★★★★

STAGE 东ヨ－ロッパ北海沿岸地域

キラ

玩家	可选择机师机体	僚机	可选择僚机1和僚机2的机师机体
胜利条件	敌军战力槽为零	失败条件	自己被击落
出现敌人	**フリ—ダムガンダム**（自由高达）**ア－クエンジェル**（大天使号）		
其他	战场上只出现一部机体，自机被击落后僚机1和僚机2依次登场		

挑选三部机体对战最强的敌人

此任务虽然我方一共有三部机体，但是都将由玩家来控制，可以完全无视大天使号，是己方三机与自由高达的车轮大战，由于自由高达的攻防能力以及机动性都很高，而且这个任务没有时间限制，所以还是要小心一点，以回避为主，寻找机会以辅助武器以及蓄力攻击来进行反击，切忌逞一时之勇进行正面直接冲突。

在机体选择上应该选择重视远距离牵制的机体，但是在机动性上也不能太差。不然也会很被动。



←觉醒槽可以完全得到继承。

P.L.U.S模式下的初期难点任务指导

3 对战スティング 新しき旗

Mission Level ★★★★☆
STAGE ヘブンズベース



玩家	可自由选择机师和机体	僚机	可自由选择机师和机体
胜利条件	敌军战力槽为零	失败条件	自机被击落
出现敌人	デストロイガンダム（毁灭高达）ウィンダム（温达姆）		
其他	根据己方的信赖度不同，会有增援或者背叛的可能		

面对两部毁灭高达的强大火力

可算游戏进行到现在比较困难的一仗，建议自己使用命运高达，而让僚机也使用比较擅长格斗的机体。虽然毁灭高达的攻击力极其强大，并且在MA状态下不怕远程射击武器，但是移动非常缓慢，机动性差，相对的近身格斗能力比较低，只要落单的话和僚机一起进行近身格斗的话很快就可以将对方消灭，当出现3部的时候使用分散指令后，用僚机牵制对方火力，让自己保证在背后连续使用格斗攻击，如此各个击破就能取得胜利。



←毁灭的蓄力攻击相当可怕。

4 对战マーズ1 驱け拔ける岚

Mission Level ★★☆☆☆
STAGE アフリカ沙漠



玩家	可自由选择机师和机体	僚机	无
胜利条件	敌军战力槽为零	失败条件	自机被击落或者时间到
出现敌人	ドムトルーパー（大魔骑士）バクゥ（巴库）ラゴウ（拉格）		
其他	根据己方的信赖度不同，会有增援的可能		

追击敌人实现各个击破

这场战斗中敌人一直都会边跑边打，而且作为陆地专用机有机动性上的优势，由于有时间上的限制，所以要保证己方的速度和伤害输出，以求速战速决。建议选择近身战能力优秀的剑装脉动高达。

战斗中应该先从耐久比较低的敌人下手，消灭一定数量的敌人，积攒了足够的觉醒槽后进入觉醒状态再去对付比较棘手的大魔骑士。单体出现的大魔骑士能力并不显得很突出，虽然没有僚机的支援，但是总体来说难度并不高。



←在高速移动中击落敌机。

5 对战ヘルベルト1 海中的死斗

Mission Level ★★★☆☆
STAGE 红海



角色	可自由选择机师和机体	僚机	无
胜利条件	击落20部グーン(格恩)	失败条件	自机被击落或者有2部グーン脱离战场
出现敌人	ゾノ（佐诺）グーン（格恩）		
其他	根据敌方的信赖度不同，会有说得的可能		

用强大的火力输出封锁路线

这是一场截击战，由于敌人的耐久都很低，而且攻击意识并不强，因此防御力和机动性并不重要，而应该选择攻击力强并且可以在广范围内进行攻击的机体。所以这一任务里建议选择跟踪导弹数较多的炮装脉动，觉醒类型选择POWER强化。

后期4部敌机一起出现的时候，在逃跑之前会着地一次，趁这个机会用导弹攻击一个个全部击破，最后当场的ヘルベルト的耐久同样很低，觉醒后可轻松击破。



←在追击中从背后击落敌人。

6 对战マーズ2 フォーメーション

Mission Level ★★★★☆
STAGE ジョシュア



玩家	可自由选择机师和机体	僚机	可自由选择机师和机体
胜利条件	敌军战力槽为零	失败条件	自军战力槽为零
出现敌人	ジン（辛）ディン（迪恩）		
其他	根据己方的信赖度不同，会有增援的可能，根据敌方的信赖度不同，也会有增援的可能		

回避敌人的波状攻击

因为在本次任务的最后要同时面对三个BOSS级人物的强力围攻，因此在开始的杂兵战时尽量要保证不要受到伤害。可以采用分散指令减少损伤。

当敌人的战力槽下降到了一定程度，3个BOSS就会登场，虽然机体性能并不是太强，由于三个人的配合很强，所以在开始的时候尽量在中距离进行牵制，尽量把火力集中在一个目标身上，一旦击落其中一个难度立刻下降很多，马上就可以拉近距离展开格斗战，快速结束战斗。



←这场战斗我方也有战力槽。

7 对战ラクス2 チェックメイト

Mission Level ★★☆☆☆
STAGE ダイダロス基地



玩家	真飞鸟/可自由选择机体	僚机	无
胜利条件	击破エターナル(永恒号)	失败条件	自军战力槽为零或エターナル(永恒号)脱离作战区域
出现敌人	エターナル（永恒号）ストライクフリーダムガンダム(强袭自由高达) ∞ジャスティスガンダム(无限正义高达) クサナギ(草雉) ムラサメ(村雨)		
其他	根据己方的信赖度不同，会有增援的可能，根据敌方的信赖度不同，也会有增援的可能		

迅速击破无限正义是胜败的关键

如果信赖度够高的话，ルナマリア会作为援军登场，并且会使用和玩家相同的机体，可算是一个有力的帮手，但是对于以援军身份登场的机体来说，指令是无效的，最后的时候，无限正义会和永恒同时登场，这时迅速发动觉醒在强袭自由出现前击落无限正义的话则会对完成任务有很大帮助，如果等到两部机体同时出现的话则会陷入苦战。如果之前顺利的话，当永恒号和强袭自由出场之后，可以完全无视其他敌人的攻击直接击落永恒号完成任务。



←可以把永恒自身作为盾牌。

8 对战カガリ6 獅子を継ぐもの

Mission Level ★★★★☆
STAGE オノゴロ島 海岸エリア



玩家	可自由选择机师和机体	僚机	可自由选择机师和机体
胜利条件	击破アカツキ（晓）	失败条件	自机被击落
出现敌人	アカツキ（晓 装备天知火）アカツキ（晓 装备大鹫） ムラサメ（村雨）		
其他	根据己方的信赖度不同，会有叛变的可能		

抓住对手的空隙集中攻击

序盘的最后一战，敌人的种类并不多，因此并不是太困难。相信经过之前的战斗并不会感到太棘手，不过卡嘉莉的晓拥有可以反射激光系武器的八尺之镜，不过发动过程中对格斗攻击完全没有防备，而且会有相当一段硬直，如果距离合适的话可以对对方造成比较大的伤害。而有时晓会放出龙骑兵系统对其他机体进行支援，这时不光是无法使用龙骑兵进行攻击，而且也无法反射光线武器，所以正是用射击武器一气发起进攻的好时机。



←要抓住每一个进攻机会。

五湖四海身世浮沉 天涯处处任我行
繁华世界景象万千 你我匆匆皆过客



《龙如2》的游戏世界比前作要大一倍，分支事件也多出很多。我们在本期的补充攻略里向大家详细介绍这些剧情的内容，本着“加强理解、领会精神”的原则，让大家对这个游戏的内涵进行深入体验。总之，这个游戏要投入地去玩，才能够找到更多乐趣。

龍が如く2

PS2	本刊译名：龙如2			CERO D
	SEGA	7140日元	2006.12.7	
动作冒险	DVD-ROM	日版	1人	105KB

在游戏本篇进行的过程中，有许多分支任务。大家可以根据本期攻略完成这些任务。另外在通关之后的ADVENTURE REVIEW中，可以单独完成这些故事。玩家可以利用出租车来往于关东与关西，或者直接从两地的基地（小酒吧“セレナ”与“葵”）之间来往。在出门的时候可以直接选择去娱乐的地点，另外也可以带着遥或者狭山薰一起出门（可以让遥选择服装，有的剧情必须和同伴一起触发）。通关时的能力与金钱、道具也都可以继承下来。

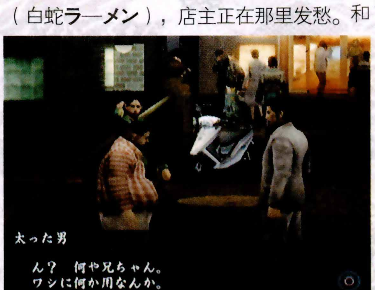
□文/猴子

第二章 时计卖り

到达苍天堀之后，桐生来到苍天堀通り东，在大街的东头遇到一名中年男子。这家伙见到桐生之后立刻凑上来问是不是要看看便宜的好货。同意之后他拿出一只意大利产的手表，并且说这表在市面上至少卖200万，问桐生是否要买，只收40万。这家伙显然是个骗子，选择不买（买わない）的话，他又说表被桐生弄坏了，要他赔30万。这个冤大头当然不能做了。选择买不起（拂えない）的话这家伙就会叫出一帮小流氓想要硬抢，只要将他们收拾掉就解决问题了。之后得到经验值300。

第二章 食い逃げ

桐生来到苍天堀通り西的“白蛇拉面”（白蛇ラーメン），店主正在那里发愁。和



他对话后知道有一个胖子吃饭没交钱就跑了，桐生答应帮他把这个吃白食的家伙抓回来。犯人就在毗沙门桥附近，与一个胖子（太つた男）对话，问他是不是吃霸王餐的人（お前が食い逃げ犯だ），之后这家伙就拿出吃馆子不付钱的精神想跟桐生较劲，之后收拾掉他，将其带回拉面店投案自首，得到酬金2万日元和经验值500。

第二章 彼女へのプレゼント1

来到CLUB SEGA，夹娃娃机前面有一个男子，桐生和他对话之后，知道他想给女朋友夹一个“ロボ部长”的娃娃。但是这位仁兄实在技术不好，回答“オレが取つてやろう”之后，从夹娃娃机那里得到ロボ部长（一个就够了，用不着取太多），就可以从他那里得到3万日元和300经验值。（如果失败的话，选择“もう一度やらせてくれないか”，一直到成功为止）之后到苍天堀侧道西边，会发现ロボ部长被扔在路上。这是怎么回事呢？

第二章 彼女へのプレゼント2

在苍天堀侧道西的路上找到ロボ部长之后，回到CLUB SEGA。刚才那个男子还在那里，原来他的女朋友想要的是夹娃娃机里的“ロボ课长“，这小子弄错了。没办法，再帮他一回吧。拿到课长之后再给他，就可以得到“スイス制高级腕时计”。以及500点经验值。（这个“スイス制高级腕时计”在“彼女へのプレゼント3”还有用，最好留着。如果卖掉了，可以在“ル?マルシエ”购入。）

第二章 妊妇

◆出现条件：支线任务“彼女へのプレゼント2”完成

来到苍天堀侧道西靠近毗沙门桥的地方，桐生会遇到一名孕妇。这个女子二话不说，就认定桐生是她腹中孩子的父亲，并且要他支付20万的奶粉钱。这种便宜老爸可不能当，桐生当时就拒绝付钱，结果那女子果然叫出一群小混混，把这些家伙打倒之后，“未婚妈妈”露出了原形——原



来她的肚子是拿气球假冒的（这种蹩脚的仙人跳就想来蒙我，你当我是二啊？），教训这些家伙之后，桐生从他们那里得到3万日元，以及500经验值。真是林子大了什么鸟都有，想勒索的话，也得看清楚是谁勒索谁好不好。

第二章 彼女へのプレゼント3

◆出现条件：支线任务“妊妇”完成

打发走敲诈无辜小市民的假孕妇之后，桐生回到CLUB SEGA，又在夹娃娃机前找到那个男子。他告诉桐生说那块手表是他给女朋友的礼物，又想把它要回来（早知如此你当初给我干什么）。趁着手表还没卖掉，桐生将“スイス制高级时计”还给了他。感激涕零的男子又将一个意大利戒指（イタリア制リング）给桐生作为纪

©2005, 2006 SEGA ENTERPRISE. All Rights Reserved.

念，同时还有经验值700入手。为了以防不测，这戒指还是先留着吧……

第五章 まぐたこの店员と顔馴染み

在**まぐたこ**店买7回**たこやき**，就和这里的店员混熟了，得到700经验值。之后在苍天堀东部战斗的时候，店员会给你武器（混熟了的话就是有这点好处，以后还有许多地方都是如此）。

第三章（关西） 彼女へのプレゼントその后

桐生再来到CLUB SEGA之后，又碰见那个夹娃娃的男子。他又跟桐生说那个戒指是和女朋友订婚用的（……），之后两个东京口音的女子来到店里，那男子又跟她们搭讪上了。（看来又是一个用情不专的家伙）桐生得到了“**ゴールドロボ社长**”和1000经验值。终于不用再和这个麻烦的家伙纠缠了。

第四章（关西） 佐伯先生 出会い编

在招福町西的出租汽车前，桐生发现一群小流氓围着一个胡子大叔。帮他解围之后才知道原来这个佐伯先生是一位议员。他给桐生一本书（幸福追求**の**本），同时还有500点经验值。不过这本书实在没什么可看的，都是些陈腐的语句。（这个任务最好在把薰送到葵屋之后再完成）

第四章（关西） アルバトロス赤木

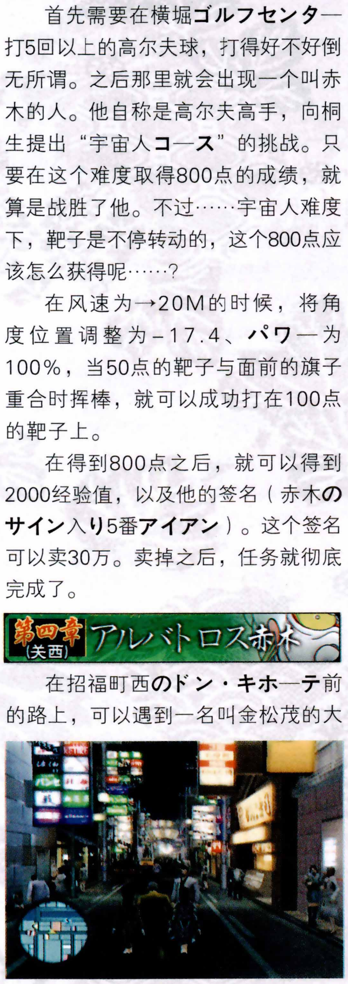
首先需要在横堀**ゴルフセンター**—打5回以上的高尔夫球，打得好不好倒无所谓。之后那里就会出现一个叫赤木的人。他自称是高尔夫高手，向桐生提出“宇宙人**コース**”的挑战。只要在这个难度取得800点的成绩，就算是战胜了他。不过……宇宙人难度下，靶子是不停转动的，这个800点应该怎么获得呢……？

在风速为→20M的时候，将角度位置调整为-17.4、**パワー**为100%，当50点的靶子与前面的旗子重合时挥棒，就可以成功打在100点的靶子上。

在得到800点之后，就可以得到2000经验值，以及他的签名（赤木**のサイン**入り5番**アイアン**）。这个签名可以卖30万。卖掉之后，任务就彻底完成了。

第四章（关西） アルバトロス赤木

在招福町西的**ドン・キホーテ**前的路上，可以遇到一名叫金松茂的大





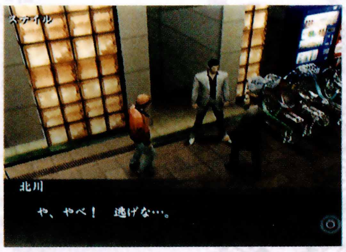
叔。这时候朝他撞过去，他会问你怎么样。选择“大丈夫**だ**”，就可以得到10万日元和200经验值。在今后的故事中，这位大叔还会登场。

注意：如果选择了“**骨が折れたかもしれない**”也会得到10万日元和200经验值，但是以后就不会再见到他了。

第四章（关西） 新人芸人コンビの悩み

在**リーチ**楼收拾了江崎之后，桐生到酒吧**ステイル**小憩片刻。在柜台前，有一个家伙看起来很烦恼。经过交谈后，桐生才知道这个叫南泽的人一直从事电视剧的剧本工作，虽然写了一部《火星战士》，但是一直没拍成片子（从这名字看也知道是个没前途的电视剧……）。桐生安慰了心情失落的南泽（选择“**あきらめるんじゃない**”），之后离开了酒吧。

桐生刚一出门，就遇见一个勒索他的家伙（和那帮仙人跳一样，勒索



也不看看对象是谁），一顿暴揍之后南泽也赶了出来，不料这人正是与他一起合拍《火星战士》的同事北川。北川似乎觉得没脸见南泽，就跑掉了。桐生应南泽的要求将他找回来。（选择“**分かつた、捕まえよう**”）之后在**サンライズ**门前找到了彷徨四顾的北川。原来北川失业后无所事事，于是混起了黑道。愤怒的南泽一拳把他打醒，觉悟之后的北川决定与朋友再次合作。两人打算创作一部更好的作品（新・火星战士・），于是二人满怀信心地去寻找自己的梦想了（得到1000经验值）。

第四章（关西） 苍天堀の呼びこみと顔馴染み

在苍天堀通**りつぼらや**附近有个人被一群小流氓围着，看来又要收拾这些欺负弱小的家伙了。与苍天堀**のチンピラと**战斗之后，桐生和这里的人成了朋友，得到200经验值。以后在这里打架也有人帮忙了。

第五章（关东） Be My Baby

回到关东之后，桐生来到**ピンク**通**り**北边。在一家叫“Be My Baby”的店前，一群黑帮打扮的家伙突然冒出来找他的麻烦。这是东城会的第几个分支，都没听说过。不管怎么说，这群号称“权田原组”的家伙既然有眼不识泰山，就让他们见识一下吧。

打败这些家伙之后，权田原组的老大突然出现，他很欣赏桐生的身手，决定请他到店内快活一番。但是……这里面是什么啊？

这家店里的服务生穿得都很暴露，而且要桐生脱掉衣服，等等，这可不是Z级游戏啊……桐生当然不会听从摆布，奋力反抗的时候撞倒了这里的夹板墙，谁知道里面是权田原组的成员们，他们都和老大一样，全身赤裸，只围着一块尿布，而且还在MM们的呵护下叼着婴儿奶嘴撒娇！（权田原：幼儿园，是我家，阿姨爱我我爱她……）真是KUSO到极点的场面，桐生只觉得一阵恶心，只想尽快离开这里，谁知权田原觉得面前这人对自己的好意不买账，号令手下收拾桐生。没办法，只好和这群变态来一场“幼教”之战了。

打败这群“巨婴”之后，权田原组的手下向桐生道出了苦衷：原来他们也很讨厌自己老大这种变态的举动，但是作为小弟，上面的命令是不能不服从的。真是人间悲剧啊。不管怎么说，此地不宜久留，还是走为上策。（得到4000点经验值）

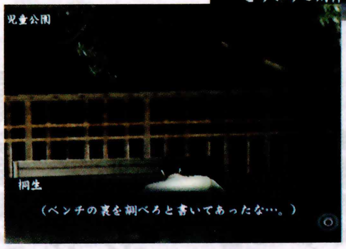
第五章（关东） 殴ってみろ屋

在七福通**り**的七福**パーク**，有一个专门找打的人（殴**られ**屋）。不过这家伙身手敏捷，一般人根本近不了他的身，只要交给他5000日元就可以和他战斗，时间限制在30秒，打到他就算获胜。在战斗之前，必须卸下所有的装备。

怎么才能在30秒内打到他呢？除了腾挪躲闪和他周旋之外，可以用场地里的东西砸他，或者把他引到两辆汽车之间，找机会下手。打败他之后，可以得到5万日元和1000点经验值。

第五章（关东） メールでお仕事

首先要完成任务“**殴ってみろ屋**”（虽然两者之间没有什么联系）。之后来到剧场北西，有一个身体粗壮的人（**ごつい男**）。和他对



话后，他会拜托桐生为他做件事情，但是要留下手机号码。告诉他之后到别处转转，很快他就发来了短信。根据提示，来到儿童公园，调查一个长椅，会发现背面有一个用口香糖粘住的钥匙。之后来到储物柜，打开之后得到绿**の**箱。不要查看箱子里的东西，不然任务就算中止了。继续接到短信，来到**ピンク**通**り**里（SHINE背面的小巷），把箱子交给一个穿西服的男子。不久后又接到短信，按照提示到保龄球馆（**マハボール**），找一个有小胡子的人，和他接头的暗号是：“铃**は**何个必要**だ**？”

不料当桐生来到那里找到小胡子之后，他听了暗号就要动手。稀里糊



涂地打完一架，桐生才知道那个壮汉叫他在这里等待对暗号的人并且将其收拾掉。感到被欺骗的桐生顿时怒上心头，回到剧场北西找到那人，这家伙果然拔腿就跑。在七福通**り**西追上他之后扁他一顿，任务就算是结束了。

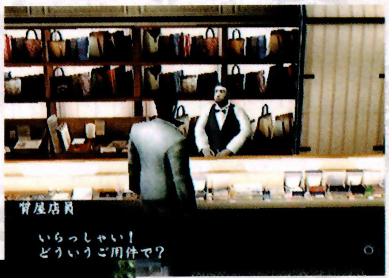
原来这家伙在绿色箱子里装的是他自制的盗摄器材。他想不花钱差使人办事，同时秘密地把东西卖出去。但是像这样过河拆桥的行为实在不能饶恕。在拿走20万日元和1000点经验值之后，桐生原谅了他（这属于有条件的投降吧……）。

第五章（关东） 九州一番星の店长と顔馴染み

在九州一番星点完全部6种食物，吃过之后就与这里的店长熟识，得到经验值200。

第五章（关东） えびすや神室町の店员と顔馴染み

首先要在**えびすや**神室町至少买9次以上的东西。（没有必要出



入店，直接在里面买9回就可以）再次来店时，桐生与前台店员谈话，得知有人在这里偷了东西逃跑。追出去之后找到一群小混混，解决这些地痞之后就可以得到**えびすや**神室町店员的信任，并且得到经验值700。

第五章（关东） ヒマワリ援助1

桐生在中道通**り**入**り**口遇到一个中年女子，她是桐生和遥所在的向日葵孤儿院（**ヒマワリ**）的新任园长。因为健

康问题最近一直在休病假，新上任的园长需要为孤儿院筹集一笔资金，但是找不到赞助者，正在左右为难。“向日葵”本是桐生的出身之处，现在自家有难，岂有不帮之理。桐生很痛快地捐了1万日元，之后和园长谈了谈最近的情况，才知道园里的孩子们生活很寂寞。回答“还是随他们便吧（**好きなことをさせる**）”，之后园长提出给孩子们养点小动物。桐生想到自己和遥去年在这里收养了一只小狗，现在小狗寄养在一个叫百草（**モグサ**）的年轻人那里。之后遥发来短信，让桐生去把小狗接来。于是桐生给百草打了个电话，去剧场前广场取回了小狗，并且将它交给了园长。（得到经验值300）

第五章（关东） ヒマワリ援助2

一段时间之后，回到原先遇到园长的地方。这次需要募集3万日元的资

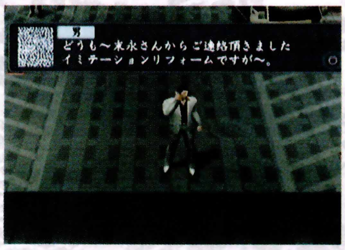


金。随后继续和园长交谈，得知孤儿院需要更多资金以进行修缮工作。桐生决定再去弄钱。（选择“**分かつた**”）随后再捐赠25万日元（注：在ATM柜员机也可以捐款），就会得到遥发来的感谢短信，并且从园长那里得到“**ヒマワリの絵**”和500点经验值。

第五章（关东） ヒマワリ援助3

这次需要募集5万日元，之后和园长对话，得知孤儿院竟然被一群无良的修理业者要价500万日元作为维修费用，这和敲诈有什么区别？

还没等桐生去找他们算账，那群敲诈者倒先把电话打过来了。难道他们不知道桐生一马是这个孤儿院出来的吗？不久敲诈者来找桐生的麻



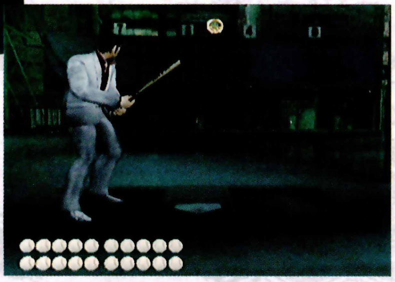
烦。收拾他们之后，桐生训诫了这帮无良奸商，并且得到了修理公司的名片（**イミテーションリフォームの名刺**）。一会儿遥又发来短信，再和园长对话，得到“**子供たちの手作りクッキー**”，以及经验值1000。

第五章（关东） ヒマワリ援助4

首先要为孤儿院募集10万日元，之后和园长对话，桐生决定帮助他们建一座公园（选择“**协力しよう**”）。还记得上回得到的名片吗？拿出来给他们去个电话，这回他们的态度好很多，答应提供帮助（真是鬼也怕恶人啊）。随后遥又发来短信，这回所有的问题都解决了。桐生从园长那里得到了“**手编みのマフラー**”、“**遥の写真**”以及3000点经验值。这时园长告诉桐生，老园长已经康复，她的工作也做完了。这半年来，“向日葵”孤儿院的孩子们在这位好心人的照顾下，一直过得很快乐。在与桐生互道珍重之后，她离开了神室町。

第五章（关东） アメリカン野球

在**バッティングセンター**打5回以上棒球(可以在途中退出，5次即可) 这时和吉田**バッティングセンター**里一个叫**ボブ**的美国人对话，此人是一个非常厉害的投手，只要向他挑战，将他投的球打10次全垒打，就算获胜。胜利后习得“**バットの极み**”，并且得到有他签名的棒球，还有3000点经验值。不过如果挑战失败，就得付他1万日元。



第五章（关东） 龙宫城

在天下一通り，桐生发现几个小流氓在欺负一个无家可归的老人。他替这个可怜的人摆平了面前的麻烦，老人出于感谢，执意要桐生乘坐他的人力车“超级海龟号”（**スーパータートル号**）去一个地方。桐生不便拒绝他的好意，于是被这位老人拉到了龙宫城。（得到经验值1000）原来在赛之河原开工建设以来，原先住在那里的一部分无家可归者搬到了这里。

龙宫城是和地下歌舞伎町一样的秘密社区。在这里有电梯，2F有赌场，4F东边有人下将棋。之后的一些分支任务就要在这里完成了。

第五章（关东） レスラー休业中

在龙宫城5F，桐生找到一位身材高大的男子。此人名叫大场，以前是个职业摔跤运动员，现在则在休养。他向桐生提出挑战，这次的对决要靠无差别格斗与摔跤技来分出胜负。两人切磋一番之后，桐生得到了“**ゴーリキー寺山のタッグマッチ讲座**”，并且领悟了“**投げ溃しの极み**”。

第五章（关东） レスラー世界を食べる

当任务“**レスラー**休业中”完成后，将“心”的等级提升到Lv.5以上，再去龙宫城找大场对话。他好像肚子饿了，要吃点东西，只要去买3个“**おでん诘め合わせ**”就可以再向他挑战了（可以事先去食品店买好吃的再去找他）。胜利**す**得到“**ゴーリキー寺山のもし振るならば**”，领悟到“**怪力の极み**”。

第五章（关东） レスラー世界を饮む

在任务“**レスラー世界を食べる**”完成后，将“体”的等级提升到Lv.8以上，再去找大场。这次他要的是饮料。准备好3瓶“**スタミナンロイヤル**”，他喝完恢复精神之后会再次与桐生切磋技艺。胜利之后得到“**ゴーリキー寺山自传刚力传**”，领悟到“**刚力の极み**”。

第五章（关东） 幻のフィギュア

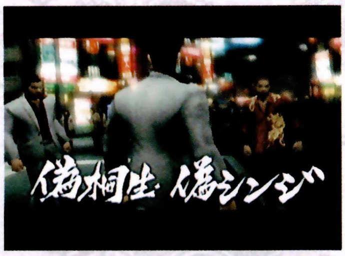
在**ポッポ**天下一通**り**店里有一个OTAKU，和他对话之后知道他想要一个YF6的玩具手办，在店里就可以购入(500日元)。之后可以从他那里交换3个“**レアなフィギュア**”和“国产**ダイバーズウォッチ**”，并且得到700点经验值（这家伙守着柜台怎么不自己买，难道没钱？OTAKU可真不易啊……）。

第五章（关东） 偽桐生

◆**出现条件：与真岛战斗之后**

桐生在**チャンピオン**街一带散步，这时他发现两个行迹鬼祟的家伙不知从哪里冒了出来。其中一人穿着和桐生一样的白色西服，另外一个则剃着光头，一副小弟的打扮。这两个家伙自称是桐生和信志（桐生以前的小弟，在上一部的故事中死去），到处敲诈勒索。桐生看了之后觉得好气又好笑，为了不打草惊蛇，他暗中尾随这两人来到了七福通**り**大街，半路上碰到JEWEL的服务员，他跟桐生说，那两个冒牌货正在酒店里吃白食。现在还有什么好说的呢，还是别让这两个家伙再在这里招摇撞骗败坏自己名声了。桐生来到JEWEL门前，假桐生和假信志还在那里找茬，这二人见了真正的桐生之后有眼不识泰山，竟然上前挑衅。你以为靠着冒充堂岛之龙就可以吃馆子不付钱啊，过去你吃了这里的统统都给我吐出来。桐生将两





人暴打一顿之后，叫他们跪在酒店门口谢罪，这出闹剧才算收场。（得到5000点经验值）

第五章（关东） 高级车

还是和真岛战斗之后，到**ミレニアムタワー**北边的MEB前，那里有辆新车。只要从车边蹭一下，车子的主人立刻就会跳出来，威胁桐生说这车是刚刚做过保养的，如果碰了的话就要赔钱，然后问桐生有没有碰。无论选择有或者没有，他都会朝桐生动手（估计本来就是勒索的），看来又得拳脚相见了。在打他的时候只要揪住他，在车边来一个△技，就可以干净利落地解决问题，并且得到500点经验值和5万日元。（如果用平常的方法将其打倒，只能得到2万日元）

第五章（关东） 元カレ

在歌舞厅“**エイジア**”附近有一个男子，从他那里可以买到艳舞女郎艾米



（**エミ**）的情报，需要1万日元。这之后要连续3次光顾这间酒吧，在里面看表演。之后就会收到艾米的信。艾米对桐生似乎很有好感，要和他出去约会。桐生答应了她的要求（选择“**いいだろう**”），不料这时她的前男友突然出现了。他问桐生和艾米的关系，这时选择“**俺のエミに手を出すな**”，随后这个不死心的家伙为了证实桐生是艾米的男朋友，专门提出几个针对艾米的问题：

●问题1：**カップのサイズは**？回答：D75。

●问题2：击退**した技は**？回答：“大外刈**り**”。

●问题3：好**みのタイプは**？无论回答哪个都不正确。

结果桐生中了圈套，临时凯子的身份被揭穿，只好和这家伙干上一场了。不过他也太不禁打，一下就吃不住劲了。最后桐生与艾米来到□□□，经过一番○○之后（为保护未成年人，此处文字和游戏里的内容都经过这样的处理），得到了

高级アクセサリ—作为礼物，还有700点经验值（LUCKY~）。

第五章（关东） 演歌横丁

在チャンピオン街的シェラック前，有一个戴着蝴蝶结的人被一群黑社会成员袭击。帮助他打败这些ヤクザ之后和他对话，原来他是位歌手，为了出专辑向冈村组借了高利贷，因为还不起而被追杀。这时不甘心失败



的家伙又来送死，将他们收拾之后，歌唱家向冈村老大高歌一曲，居然勾起了老大的美好回忆。他决定免除债务，只拿了10张歌手的CD作为回报。任务圆满完成，得到银の皿和1500点经验值。

第五章（关东） 放火魔

在中道通り的カフェセントラル前面，桐生发现有一个人举止可疑，难道他想在这里放火？一直追到他，把他制服之后交给店老板，可以得到500经验值和7万日元作为回报。

第五章（关东） 对战台

CLUB SEGA剧场前店内有一个叫正幸（まさゆき）的人，和他挑战2盘YF6并胜利之后，这家伙还不服气，非要邀桐生在外面玩一回“真人快打”。正所谓恭敬不如从命，在屋外将其打趴在地之后得到“丰后清水の刀”、“同人志”和2000点经验值。

第五章（关东） 亚天使のママと顔馴染み

“亚天使”是一个专门由男扮女装的人从事服务员的地方。来过一次这里之后，再来店时，与店中的女掌柜（？）对话。结果一群小流氓又来这里找麻烦（实际上是找打），教训他们之后就与亚天使的ママ熟识了，得到经验值200。



第五章（关东） 千両通りのキャッチと顔馴染み

在昭和通り东有一个看上去很委琐的人，他看上去正在被一群チンピラ欺负。帮他解围之后就可以和他成为朋友，得到经验值200。

第五章（关东） 神室町ヒルズの労働者と顔馴染み

真岛战斗之后，先回到セレナ，然后来到赛の河原的入口厕所前。有个工人模样的人在那里休息。和他对话，给他一个タウリナ—之类的回复道具，就可以和神室町ヒルズの劳动者成为朋友。

第五章（关东） ボウリング

◆出现条件：打5次以上的保龄球。

之后在前台会出现3个打保龄球的人，与他们进行比赛（3局制）之后胜出，他们就会因不服输而和桐生争执，打过一架之后得到经验值1000，并且领悟到“ボウルの极み”，能够玩上级保龄球游戏。

第五章（关东） パチスロエース

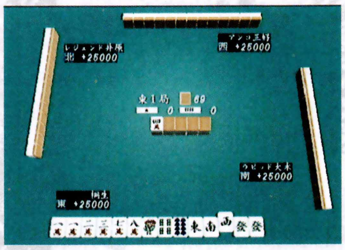
在パチスロで玩10回以上，在入口附近会出现一名男子。此时如果有3000枚以上的代币，和他对话就可以得到3000点经验值からあげ弁当和金の皿。

第五章（关东） 将棋2

在龙宫城4F和那里的人下2局以上的将棋，有一个叫坂井的人会出现。给他点食物或者饮料，他就会提出和桐生下一盘。战胜他之后可以得到コインロッカ—の键(49番)和1000点经验值。

第五章（关东） 麻雀

在神室町的雀庄连打4局以上的麻将，出门之后会有个男子向桐生提



出挑战，和他打一盘麻将，赢了之后得到经验值3000和イタリア制高级ネックレス。

第五章（关东） 剧场前の若者と顔馴染み

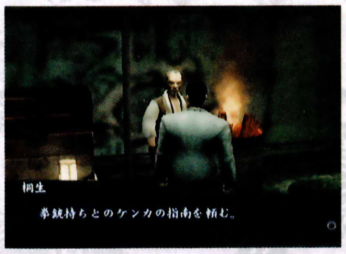
在剧场前广场与被小混混围困的青年对话，帮他解围之后，即与剧场前的年轻人成为朋友获得经验值200。

第五章（关东） 儿童公园の酔っ払いと顔馴染み

在儿童公园有一个喝醉酒的男子。与他对话之后给他日本酒，之后就可以和他成为朋友，得到200点经验值。

第五章（关东） 古牧の修行

桐生在セレナ从古牧的弟子那里得到古牧的来信，之后到チャンピオン街后面的空き地找到古牧，和他对话之后就可以学习新的必杀技了。



~复数人组み手编~

首先向古牧请教“全方位攻击指南”，之后和古牧流的徒弟们交手。练习中所有的敌人都要用背面攻击打倒。之后古牧会亲传“无手返”，当敌人出招的瞬间，有“极”字出现的时候，按下△键，可以给敌人很大伤害。用这种方法打倒敌人，习得“古牧流无手返し”。

~ヒートの秘传编~

向古牧请教“素早くヒート状　Bになるコツ”，之后和古牧流的徒弟们交手。要在10秒以内达到气满状态，拿东西砸就可以了，并且得到“タフネスエンペラ—”。之后气力上升速度会加快。

~对拳铳ケンカ编~

向古牧请教“对拳铳ケンカ指南”，之后和古牧流的徒弟们交手。只要在10秒以内将敌人打倒就算完成，可以利用铁板对敌人进行攻击。之后古牧会传授“火绳封”，接近敌人之后，在敌人举枪瞄准的时候，出现“极”字，按下△键可以打倒敌人，习得“古牧流火绳封じ”。

第六章 灵媒师

◆出现条件：任务“高级车”完成

在桃源乡遗址前，有一个面色憔悴的男子（やつれた男）塞给桐生一盘录像带，告诉他赶紧扔掉，千万不要看。好奇的桐生拿着这卷脏兮兮的录像带（污れたビデオ）到フュ—ジョン观看，结果电视中出现了断断续续的模糊画面，还有一个红衣女子的诡异面容。难道这真是诅咒的录像带吗？

出店之后，桐生碰到一个自称是灵媒师的老头。他告诉桐生，现在他已经被厉鬼缠身，如果不驱灵的话就会有血光之灾，唯一解决的方法是花10万请他做场法事。这种事情当然不能随便答应，拒绝之后桐生在泰平通り东边的街上发现了录像中那个红衣女子，这人飘忽不定，这真是鬼魂吗？桐生跟踪她到一辆白色汽车，她却突然消失了。在汽车后面有一张字条，上面写着“到第3公园对面的空地来”。这里面必定有蹊跷，桐生来到那里，碰上三个蒙面人。打败他们之后，他发现为首的袭击者正是那个“灵媒师”。看来这还真是一个串通起来的骗局啊。桐生见这个老头实在不堪一击，于是原谅了他，得到10万日元和1000点经验值。虽然那个女人的行迹仍然没弄清楚，但是任务算是完成了。

第六章 怪しいビデオ

在“韩来”旁边的路上，有一个男子想买双好鞋，但是没钱。他用一个储藏柜的钥匙向桐生换了2万日元走了。桐生来到储藏柜，打开之后找到一盘录像带（怎么最近总是和录像带扯上关系，这不会又是个陷阱吧）。桐生把它拿到フュ—ジョン一看，发现这居然是一盘偷拍的带子。里面是茶



座アルプス的内容。桐生来到アルプス，向店长通报了这一情况。店长找到偷拍的摄像头，找到了犯人，但是那家伙竟然跑了。桐生帮他们追到犯人，教训他们一顿之后带回来，得到10万日元报酬，并且与店长成为朋友（如果没抓住敌人，任务就算终止。所以在去茶座之前最好先存个档）。

第六章 スリ団その1

◆出现条件：任务“怪しいビデオ”完成，所持金钱在2万日元（最好5万）以上

桐生在中道通り走路时，被一个戴紫色棒球帽的人撞了一下，2万日元不翼而飞。想不到这么些年来行走江湖的桐生居然着了小蟊贼的道儿。这时来到旁边的スマイルバ—ガ—打听消息，从店长那里得到关于小偷的情报。

随后准备好3万日元作为诱饵，再去街上碰那个戴紫色棒球帽的家伙，故意让他把钱偷走。之后确认一下自己的钱包确实被盗（财布确认），之后追赶那人来到第三公园，扁他一顿之后逼他交出赃款。这位小偷先生还真实在，不但退还了两次偷走的5万元，还多给了3万。只是不知该哪个丢钱包的人倒霉了。（得到经验值700）

第六章 スリ団その1

找到被偷的钱，桐生回到スマイルバ—ガ—，继续与店长交谈。原来这是一个专门扒窃财物的团伙，如果



不把背后的头目揪出来，以后还会有人被偷的。桐生觉得既然做好事就干脆做到底，于是回到第三公园再找那个棒球帽询问他们总部的地址。一番威吓之后，他告诉桐生，他们的总部就在中道通**り**里与**ピンク**通**り**交叉的地方。桐生找到了那里，不料盗贼团伙的老大也知道堂岛之龙的威名，于是想出10万私了这件事，这么没原则的条件当然不能接受（选择“见逃**さない**”），随后照例是惩恶扬善的武打戏，收拾了这群家伙后有15万日元和1500点经验值入手，不打白不打（汗）。

第六章 ビームの谜

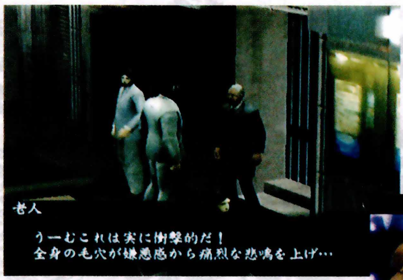
在和Team 16 Bit战斗后，和剧场前广场的森田对话，得知卖录像带的“**ビーム**”里面有隐藏的内容，但是没有暗号的话无法进入。知道暗号的人叫新田，现在他正在**エイジア**看艳舞，桐生赶到那里找到新田，问他关于暗号的问题，支付5万日元信息费之后，得到“**タケちゃんのどっきり☆ハイスク—ル**天国”的暗示，密码是“柏林围墙崩溃的年份”。

柏林围墙崩溃于1989年，桐生来到**ビ—ム**，先向店员要求“**タケちゃんのどっきり☆ハイスク—ル**天国”，之后输入1989，店员为桐生打开了暗门，武器店出现，得到经验值1000。

第六章 わらしべ传说1~4

桐生在保龄球馆**マッハボウル**前遇到一个叫迈克尔·直哉（**マイケル**直哉）的年轻人。他热衷于流行音乐的创作。桐生听他唱完一曲之后，感觉他唱得很糟糕（选择“最恶**だ**”），直哉表示他将继续努力，并且将自己演唱的Hip Hop CD（**ヒップホップ**CD）给了桐生。（经验值500）

随后来到七福通**り**西出租汽车附近，与那里的一个老人对话，这是一位作家，正想写点关于“年轻人的呐喊”之类题材的东西。将CD给他，作



家听完之后，在惊吓之余找到了创作灵感，作为答谢，他将一只高级钢笔（高级万年笔）给了桐生。（经验值1000）

这支笔对桐生没什么用处，拿它做点什么好呢？在七福**パーク**和韩来之间的路上有一个作业员，正愁没东西写字，和他对话，将钢笔交给他，得到一双长靴（**ハイブリッド**长靴），顺便得到经验值1000。

随后桐生来到了**ミレニアムタワ**—前面，发现有一个女子坐在长椅上。她是练舞蹈的，本来想去面试，但是舞鞋找不到了。桐生记得在神室町**ヒルズ**入口（公共厕所）附近有一个流浪汉，脚上穿着芭蕾舞鞋。难道是他偷的？找他问话之后才知道这鞋是他捡来的。正好拿长靴和他换，得到了舞鞋（**ダンサ—シュ—ズ**）。回到女子那里将鞋还给她，作为感谢，她送给桐生一枚戒指（**イタリア**制**リング**），以及3000点经验值。这个RPG一样的任务终于彻底完成了。

第七章 ブラックサンダー

首先要在**バンダム**和店长等人打过一场，之后桐生来到**スタ—ダスト**前，悠也（**ユウヤ**）正好在那里。由于一辉受伤住院，所以目前这里的生意都由他来打理。桐生在这里坐了一会儿，突然外面有群身穿黑色皮衣的暴走族模样的人闯了进来，点名要找悠也的麻烦，还向他勒索500万。悠也告诉桐生，说这是他自己的事情，他一定要自己来解决。

桐生走出店外，正好碰上悠也的女朋友美由（**ミユ**）。桐生和她交谈之后才知道，原来这些黑衣人是号称“黑色闪电”（**ブラックサンダ**—）的暴走族，悠也是这个组织的创建者，后来引退，将首领位子传给一个叫冈野的人。而冈野又丢下组织失踪了，组里的二号人物浩司（**コウジ**）把握了实权，但是没有冈野的印绶（严格地说是那件暴走族老大的特攻服）就不能算是即位，所以他就来找悠也的麻烦。

桐生向美由询问冈野的下落，美由也不是很清楚，只是说在“亚天使”可以得到情报。真是奇怪啊，桐生到“亚天使”向老板娘打听这件事情，谁料老板娘听说浩司的恶行之后怒不可遏，原来“她”就是冈野（从身材也可以看出来……）。桐生接到**スタ—ダスト**伙计的电话，浩司那帮人又来找麻烦了。于是他赶紧回到那里，正好看到悠也被几个以前的部下威胁。难道这帮家伙对旧主一点情分都不念？看来确实有必要收拾他们一下了。



桐生与悠也正和“黑色闪电”的人打得热闹时，冈野及时赶到，并且将特攻服交还给了悠也。这位昔日暴走族老大终于发威，和桐生一起将手



下忘恩负义的小弟们挨个修理了一顿，并且宣布“黑色闪电”从此解散。

事情倒是解决了，只是冈野，不，应该说是亚天使的老板娘对桐生貌似有了一点好感，并且撺掇悠也帮“她”和桐生约会。至于这个么……还是算了吧……

（得到经验值4649，用日语读的话是**よろしく**，汗……）

第七章 脅され仕方なく桐生を襲う男

在**ホテル**街的吉田**バッティングセンタ**—前，有一个人突然向桐生发动袭击。不过这家伙的身手很一般，教训他之后询问情况，才知道他是受人胁迫才向桐生出手的。桐生跟他一起在北边的路上，找到了胁迫者。此人一见桐生扭头就跑，桐生好不容易才追上他，这家伙见无路可退，也朝桐生扑了上来。桐生二话不说解决了他，再一问，敢情他也是听说有人悬赏的消息才想取桐生性命的。作为赎罪，他向桐生赔了5万日元，还送了500点经验值，真是偷鸡不成蚀把米啊。

第七章 记忆を失った男

◆出现条件：任务“メールでお仕事”完成

在七福通**り**东的一头，有个男子站在那里发呆。问过之后才知道他是失去了记忆，还说只要给他的头部来个重击就可以使记忆恢复。就当是做回好事吧（选择“协力**する**”），桐生收了他2万日元，战斗开始。只要捡起地上的棍子朝他脑袋抡一下就可以让他恢复记忆（其他的打法无效，打完之后还得重新打）。他恢复记忆之后才想起，自己就是为了赏金来杀桐生的杀手。（桐生：晕，怎么这么多人要我脑袋，千石我恨你……）之后还得和他打一场，打完之后他又失去了记忆，既然忘了那就忘了吧，最好一辈子想不起来。（得到经验值1500）

第七章 齿の值段

在**ジェラ—ドショップ**，桐生遇见一个流氓带着律师来找店长的麻烦，他说自己是因为吃了这里的甜食才长虫牙的，要店长赔偿医药费。那个律师看起来也是一副为虎作伥的模样，这帮家伙着实可恨，难道他们不知道，在这里拳头才是法律么？

摆平那个流氓之后（不要打律师），桐生得到8万日元和500点经验值作为回报。**ジェラ—ドショップ**的店长也成了他的朋友。不过如果打倒律师的话，还得分4万给他做医药费，所以还是省省吧。

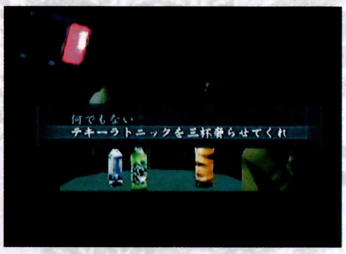
第七章 イ・リュウジョン1~4

◆出现条件：任务“放火魔”完成

在七福通**り**的韩来前，桐生遇到一个说话带有奇怪口音的人。问过之后才知道他名叫李琉俊（**イ・リュウジョン**），是韩国的著名偶像演员，这次来日本是秘密旅行的。桐生需要带着他在神室町玩，但是同时不能被他的FANS撞到（被发现3次任务就算终止），接下来桐生带着这位李先生分别到艳舞歌厅**エイジア**、人妖酒吧“亚天使”和“九州一番星”拉面屋（这位明星先生的嗜好果然很不寻常……）。之后带他到出租汽车处，即可得到30万日元和经验值3500。顺便说一下，这位韩星在日本的FANS们都是中年欧巴桑，看来韩国男星在日本确实是师奶杀手啊。

第七章 秘密のパーティ

在剧场前的地下迪厅“**デポラ**”，有传言说今晚有秘密派对，只要向一



个穿绿色运动衣的人说出“**テキ—ラトニックを**三杯奢**らせてくれ**”的暗号就可以得到入场券。在隔壁房间找到那人如法炮制，那家伙果然是负责派对的，向他支付1万日元就可以购入派对的门票。之后一个叫**ケン**的人发来短信，告诉所有参加聚会的人都到**ことぶき**药局后面的地方集合（地点



在中道通里，时间限制比较紧，要赶快去）。到那里之后等一会儿，一个相貌轻浮的男子让大家入场。

众人来到聚会场所。这里不是小偷公司的办公地点吗？怎么又租给这帮人了，看来他们也不是什么好人。等人都到齐之后，主办者果然要求每人再出5万作为会员费，天底下要骗钱哪有这么容易的，桐生拒绝了这些人的无理要求，并且和他们干了起来。

将这些骗子收拾一了之后，他们退还了所有人的门票钱。不过其他客人们看到刚才桐生和那些家伙真拳真脚的打

斗，似乎比开派对还要兴奋。不管怎么说，这都是奇特的经历。（得到经验值1000）

第七章 魔性の女

◆出现条件：完成任务“齿の值段”

在秦平通り东部，有一个女子被



人胁迫，桐生看了之后当然要上前帮助。打跑了那个缠着她的男子之后，女子向桐生提出保护自己到剧场前广场的要求。既然已经管了这档闲事，那就负责到底吧。但是……这个女的到底有多少男朋友啊？居然还不分老少不分国籍不分人种，桐生被迫在一路上帮她摆平了N次纠缠。好不容易到了剧场前广场，找到另外一个等她的女子，桐生才发现自己完全被利用了——这两人性格水性杨花，不知道欺骗了多少男子。不过这些事情毕竟与自己无关，桐生拿到7万日元报酬和700点经验值之后，离开了这个是非之地。

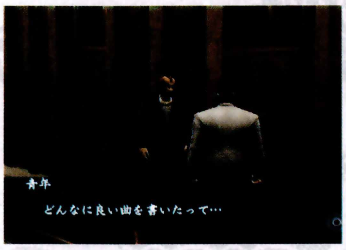
第七章 漫画家

在**エイジア**南的十字路口，有一个胖子被小混混们威胁。选择“帮助他们”（助**ける**），打跑那些捣乱的人，那个胖子对桐生说自己是个漫画家，并且给他5万日元作为报酬。

第七章 キミにあるものWにあるもの1-2

◆出现条件：任务“秘密のパーティー”完成

在千两通**り**，桐生遇到一个青年被一群人欺负，原因是他唱歌的声音太难听。不过这也不能成为勒索的理由吧。帮他解围之后他向桐生吐露



了自己的苦衷。本来他的作曲才能是很优秀的，但是因为没有动听的歌喉，所以一直没人重视他。桐生安慰了他几句，劝他不要软弱（选择“弱音**を**吐**くな**”），得到500点经验值。

之后来到剧场前通**り**，桐生又看到一个女孩子被流氓调戏。这年头闲得没事做的人还真不少，赶走这群家伙之后，桐生了解到女孩来东京是想做个歌手的，但是参加了几次面试都因为没有好作品而被刷下来了。这时桐生突然想到刚才那个作曲的小伙子，于是决定把他们两人介绍到一起，这下两人都找到了帮助自己的方法，新的音乐奇迹就要诞生了。总算又做了件好事，得到700点经验值。

第七章 ユウヤの协力

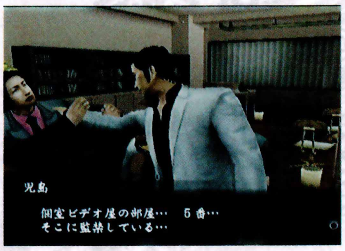
◆出现条件：任务“ブラックサンダー”完成后一段时间

桐生回到**スターダスト**，悠也对他的帮助十分感谢，这样的话在这一带打架也不愁没人帮忙了。顺便得到200点经验值。

第七章 白莲师との出会い

桐生在回到**セレナ**的时候，遇到一位迷路的老婆婆。她是从大阪来的，桐生好心告知她这里的地址（神室町**の**天下一通**りの－りだ**），这里却不知从什么时候开始冒出一群外国人，他们要找老婆婆的麻烦，看来又得出手了。让桐生没想到的是，这位老婆婆也是位武林高手，在她的帮助下，这帮身份不明的家伙立刻就抱头鼠窜了。

随后老婆婆要自己到街上转转，桐生送她离去。不久又接到老婆婆发来的短信，她在停车场（七福**パーク**）又迷了路。桐生独自来到那里，发现刚才那群人又在和老婆婆纠缠，只好再打一架。赶跑他们之后，老婆婆还要自己转悠转悠，无奈只好由她去了。



过了一会儿，老婆婆又发短信来，桐生赶到剧场前通**り**，又遇了那群冤家们。原来他们是“蛇华会”刘家龙的部下，这个组织在上一代中因为与恶势力勾结而被桐生消灭，这些残党依旧想复仇，而他们和这位老婆婆之间似乎也有仇怨。不管怎么说，面前这群人都是非收拾不可的。料理了他们之后，桐生才知道这位老婆婆是“白莲门”的传人，而刘家龙正是她门下被开除的弟子。老人感谢桐生帮自己教训了不肖的门徒，之后将“棒系武器**の**武术书”给了桐生。随后老婆婆回了大阪，并且告诉桐生，如果去看她的话，给她带一把东京特产的铁伞。

注：该任务必须在桐生一人的状态才能完成。铁伞可以在下面一章中“鼻血”的任务中取得，所以不必从东京买。另外要注意在收到老婆婆的短信之后才能在指定的地方找到她。

第十章 关东武器ビデオ商人

在回大阪之前，先到第三公园前的天下一通**り**里路，那里有个人被胁迫。帮助他打败那些黑社会分子之后，此人向桐生公布了自己的身份。他是专门卖格斗技解说录像带的。从他这里买了带子，可以拿到放映厅去看。习得技能之后还有新的录像带和武器追加。

第十章 关西 恨み代行1～4

到达关西后，桐生在招福町南西发现一个叫友理子的女子，她在寻找她的妹妹美纪。美纪在一年前来这里打工，结果被人拐骗，至今下落不明。桐生出于对她们的同情，决定帮助她们。（选择“**そうだな考えてみよう**”）。之后从友利子那里得到美纪的照片。

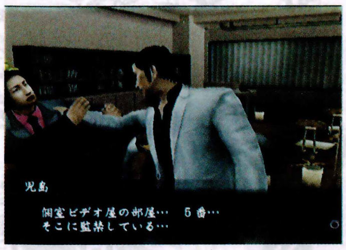
从目前得到的情报来看，参与拐骗美纪的人主要有三个：矢木、尾原和儿岛。桐生首先在招福町东发现了矢木，这家伙起初还想遮掩，一看纸包不住火就狗急跳墙，结果被桐生揍了一顿，才招认说自己是受了尾原的指使而拐骗的美纪，尾原在高尔夫中心，接下来是去找他算账。（得到500点经验值）

桐生来到横堀**ゴルフセンター**，尾原果然在那里。他对于拐骗美纪的事情并不否认，但是并不想交人，而且还威胁桐生不要多管闲事。真是不知死活的家伙，他在桐生的拳头下还是老实了，并且主动打电话联系儿岛，儿岛要桐生到储存柜旁边的绿山大楼（就是帮风雕追捕聪史的那个大楼）找他。

桐生应约到了那里，不想儿岛居然要杀了他灭口，还当着堂岛之龙的面耍起了刀子。愤怒的桐生将这些人渣狠狠地虐了一番，最后儿岛终于供认，他将美纪囚禁在录像厅里做“特服”。事不宜迟，桐生急忙朝录像厅赶去，在5号房间里找到了美纪，当时她正被迫“接待”一个客人。那客人见到桐生，惊惶失措地留下10万封口钱就跑掉了。

不管怎么说，总算是把美纪从火坑里救出来了，桐生将美纪交给友利子，友利子想把自己剩余的钱都给桐生作为回报，桐生拒绝了她（受**け**取**らない**），得到1000点经验值。

毕竟人家姐妹也不容易，不要贪心她们那点小钱。根据友利子提供的情报，桐生回到绿山大楼，儿岛的保





险柜还在那里。柜子的密码是“短歌的节拍数”，那么根据俳句的基本常识，密码就是“57577”。打开保险柜之后可以得到500万的现金，真是好人有好报啊。

注意：这个任务与“帮风雕追聪史”不能同时执行，否则会使本篇的剧情无法发展。所以要在触发风雕事件之前就将此事解决。



第十章 辰

在苍天堀侧道东（苍天堀川南侧），桐生从一个小混混那里得到了关于武器商人“辰”的消息。看来这件事得找黑川才能打听清楚。但是当桐生到严桥的时候，黑川已经不在那里了。无奈只好回到刚才的地方，那里又有另外一个男子，他告诉桐生，想知道辰的情报的话就要付10万日元。支付了信息费之后，他对桐生说去白蛇拉面找一个叫木下的人。桐生找到木下，他说如果想找到辰的话，就要先试一下身手。两人来到河边干过一架（可以直接用“极”技将他扔到河里），之后他告诉桐生沿着河边到东侧找一个叫村田的人（在严桥附近）。

桐生找到村田，他正躺在地上睡觉。在得知来意之后，村田给辰打了电话，只见辰开着汽艇从河中出现，这回可以从他那里买武器和防具了（得到经验值1500点）。

第十章 金松 茂 ゲーマー编

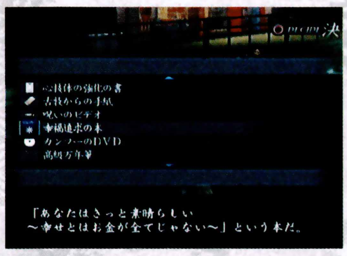
桐生在CLUB SEGA内又遇到了实力男金松茂，他强烈要求桐生与他打一盘YF6，这时如果故意输给他的话，就可以得到10万日元和700经验值。（胜了的话只有1万日元，而且任务不完美地结束）

第十章 苍天堀のギタリストと颜驯染み

苍天堀侧道西的北侧有个吉他手得了感冒，从街上宣传的人那里要一条纸巾（**ティッシュ**）送他，他就会成为桐生的朋友，并且给桐生200点经验值。

第十章 佐伯先生 感铭编

苍天堀侧道河沿南侧，桐生看到一个男子在那里犹豫不决，于是上前询问。这个叫吉田的人因为失业，生



活陷入一片苦闷中。桐生想了想，把佐伯的那本“幸福探求之书”给了他。看过书之后的吉田重新鼓起了生活的勇气，决心要靠奋斗改变自己的生活。佐伯的书虽然言辞陈腐，但是用在关键时刻安慰失落的人时却还真是有效。（得到1000点经验值）

十一章（关西） おばちゃんの悲劇

在新星町前往通天阁的路上，桐生遇到一位被商店当成小偷的大婶儿。这种事情当然得帮人主持一下公道了，结果真正的犯人被抓住了，但是那家伙还不认账。解决了这个人之后，桐生从大婶儿那里得到“**おばちゃんの饴**”作为报答，还有700点经验值。

十一章（关西） 鼻血

在新星町**よって**屋前面的街上有一个流鼻血的男子。只要给他两张纸巾（**ティッシュ**）就可以得到**おしゃれな** 伞和经验值500。铁伞可以作为给老婆婆的礼物，所以这个任务一定要完成。

十一章（关西） 白莲师のお愿い1

在新星町的停车场，桐生和白莲门的老婆婆又相遇了。他把铁伞交给老婆婆，习得了“莲家闪气掌”。和老婆婆寒暄几句告别之后，收到她的短信，看来他们今后还会再见面的。

十二章（关西-苍天堀） ギャンブルに負けない方法

桐生在毗沙门桥上遇到一名中年男子，此人向他兜售一本名叫“绝



对不输的赌博法”的书，还说这是地下世界之王桐生一马的作品。桐生见又有人拿自己的名字招摇撞骗，心中很生气，但是还是决定把这书买下来看看（可以砍2回价，最后以3万购入）。结果书里写的是“不想赌博输钱的话就不要去赌”，这不是废话么……

之后桐生在苍天堀通り的横堀**ゴルフセンタ**—前看到一个年轻人向女朋友要钱。向他询问怎么回事，他说自己需要本钱去挣更多的钱，之后就跑掉了。年轻人的女友向桐生哭诉说他平时就知道赌博，看来有必要教训一下这个误入歧途的人。

随后桐生在“鹤桥风月”附近找到了那个小伙子，他看到“赌钱不输法”之后立刻表示愿意购买，出价5000，可以拒绝一回让他花1万元买入。他看了书之后终于明白了赌博的本质，于是决定以后再也不做这种事情了。看来没用的东西有时候确实有不同凡响的效用，这次也是一样。（得到经验值1000）

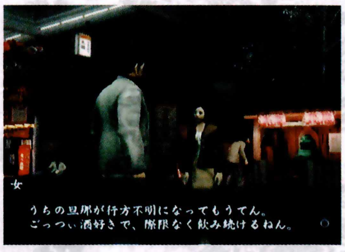


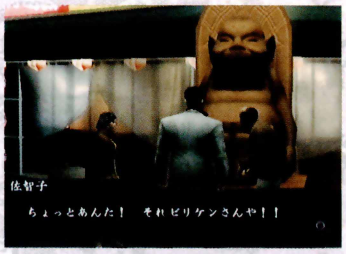
十二章（关西-苍天堀） 佐伯先生 吉田奋斗编

在储存柜附近的路口，桐生发现一名叫美香的女子被人调戏。而欺负她的人居然是那个在别人面前人五人六的议员佐伯先生。还没等桐生上去插手，前不久因为彷徨失落差点跳河的吉田突然冒了出来。原来美香是吉田的妻子，作为一个男人，当然不能看着自己的女人被人霸占，虽然自己穷了一点。佐伯的秘书三田十分蛮横地将吉田打倒在地，这时候要是再不帮忙可说不过去了。桐生和鼓起勇气的吉田一起将三田打倒，欺软怕硬的佐伯赔了一笔钱之后和三田一起逃走了。让吉田想不到的是，当初写书鼓励他的，正是想要霸占自己老婆的人。尽管这件事情很讽刺，他还是觉得十分高兴。随后吉田夫妇赠送“**イタリア**制高级**ネックレス**”给桐生，还有2500点经验值。

十二章（关西-苍天堀） 关西(新星町)酒乱

在新星町的入口附近，桐生在**ビリケン**神像前遇到一个撒酒风的男子。这家伙喝醉之后要找人打架。既然如此那就满足他的需要，揍他一顿之后他还要酒喝，桐生给了他一瓶日本酒，之后又和他打了一场。但是事





情不能总是这样，必须找到他的家人才能解决问题。

桐生在新星町东边绿色的**ビリケン**（就是上次捐钱的那个）附近，找到了醉汉的妻子。之后再去醉汉那里，对他说“你老婆在找你（**お前の嫁の**佐智子**が探していたぞ**）”，随后他的妻子就会赶来将这个没出息的老公带回家。最后得到经验值500和**べっこうの**皿。

十二章（关西-苍天堀） 改造の鹰1～3

在新星町的**パリジャン通り**（那个有绿色神像的巷子）北边，有一个自称能够把玩具枪改造得和真枪一样的家伙，他遇到桐生之后居然想拿他试试枪。如果此时学会了“古牧流火绳封”的话可以轻易将其打败，得到经验值500。之后这家伙还不服输，要继续改造武器。之后再来这里两次（第三次要在完成醉汉的那个任务后再来），可以使他彻底死心，最后得到他改造的手枪。

十二章（关西-苍天堀） 将棋1

在新星町桂马前面的大街，有一个叫大池的人。他一直想挑战将棋，但是没有对手。桐生可以和他下将棋，制限时间在30分之内。赢了的话可以得到金货100G和经验值2000，输了的话可以反复挑战。

十二章（关西-苍天堀） 通天阁のビリケンさん

在通天阁前，桐生遇到一位腿脚不好的大婶，送她上通天阁拜过神像之后，她告诉桐生说是为了自己经营的小店（**よって屋**）和自己的儿子祈福才来这里的。她的丈夫年轻时因为负债过多被迫逃亡，儿子一直不成器，最近总是和一些坏人混在一起。两人来到**よって**屋前，大婶的儿子突然偷了家里的房契（权利书）逃走了。桐生乘出租汽车追到苍天堀，在严桥下面的通道（河的南岸）找到了大婶的儿子胜则（**カツノリ**），他想要变卖家产抵账，看来还真是麻烦。随后桐生在严桥找到一个地面师（房产中间人），随后到了他的事务所。

经过交谈，桐生惊异地发现这位地面师在10多年前离家出走，抛下老婆和孩子，难道说他是……就在这时，胜则带着权利书来到事务所，想要变卖房子。地面师见到权利书之后大吃一惊，原来他就是胜则的父亲。这时黑社会的人（胜则的债主）来到这里，二话不说抢过权利书就要走。桐生把他们拦了下来，教训了他们一顿。

这时大婶赶了过来，这不容易的一家终于团圆了。桐生又做了一件好事，得到4000点经验值。

十三章（关西） 雪子の好み

在CLUB SEGA前有个男子，他想为“雪子”买点好吃的，但是不知道买什么好。实际上雪子是他养的一只猫，只要给他买一个寿司诘**め**，就可以换来20万日元。

十三章（关西） 金松茂取り立て编

在严桥南边，桐生发现大款金松茂正在逼迫一个男的还债。帮他解围之后，桐生从那个男子口中得知金松是一个专门借钱给快破产的人，然后以逼债的名义侵吞别人产业的家伙。桐生得到1500点经验值和**べっこうの**皿，随后在招福町又碰到了金松。他对桐生说要去东京做一票房地产生意，之后就离开了。

十三章（关东） ギャンブルと社长



回到关东之后，桐生到**シェラック**，与一个男子对话。得知他公司的社长拿着公款去赌钱。于是他来到龙宫城，在**カジノ**找到了社长。但是他输得太多了，如果还不上账的话，整个公司就要倒闭。于是桐生出面与赌场的会长赌扑克牌，赢了2回之后（需要使用BJ**の守り**）收回了借据，总算是保住了这家风雨飘摇的小公司。之



后回到**シェラック**，得到10万日元和2500点经验值作为报酬。

十三章（关东） ヒロやん

在**ピンク通り**入口附近，有一个人向桐生求助。桐生从他那里买了50万的股票，之后不久又在那里遇到了那个男子。他说这股票已经涨了，想要70万收回。拒绝他一次之后，以80万的价格卖了出去。随后到SHINE附近，另外一个人向桐生打听了这件事，看来这个股票买得还真是值啊。

十四章（关东） 金松茂 神室町再会编

在七福通り东边，桐生碰到一个落魄的人向他讨钱。定睛一看，居然是前几天在大阪遇见的金松。他到这里投资地产，结果身家被诈骗一空，现在已经一无所有。虽然这一切都是他的贪念造成的，但是桐生还是资助了他10万日元，要他从头再来。金松也意识到，金钱的作用不只是给人带来愉悦，有的时候它也是吞噬人们幸福的黑洞。他向桐生保证用这笔钱东山再起，之后就告别了。希望这位先生以后还有成为富翁的机会，到时候他应该不会再这么挥金如土了吧。

十四章（关东） 个人情报

在**ボルケ—ノ**跟前有一个男子向桐生征集绿化资金，要了他的手机信箱。随后桐生接到一个短信，上面说他欠了某组织58万日元。之后一个人打来电话威胁他交钱。真是奇怪，这是惹着谁了？

就在这时，悠也打来了电话，说他的一个店员也被人勒索了58万。桐



生为了搞清楚这一切，在剧场前找森田谈话，才知道这群不法分子的老巢就在中道通**り**与**ピンク**通**り**之间的某个楼里（在**ポッポ**中道通店斜对面）。之后到里面找到诈骗组织。在打架的时候摧毁屋子里的三台电脑，消除所有被害者的资料，问题就解决了。战斗后得到20万日元。

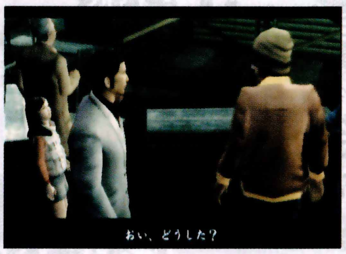
十四章（关东） 花屋

公园前通**り**里（韩来一侧）有一个男子向桐生打听“花屋”的消息。桐生向他问明来意（选择“何**の**用**だ**”、“**つ**い**て**来**い**”）之后带他去了花屋那里。谁知他要找的只是普通卖花的“花屋”，结果一看人不对，登时怒不可遏，朝桐生打了过来。稀里糊涂地干过一架之后，消除了误会的男子赔偿了7万日元，桐生得到500点经验值。

十五章（关东） 懲りない男



首先要带着遥一起行动。来到公园前通**り**靠近龙宫城的地方，那里有许多人在围观。楼上有一个男子拿刀威胁一个女子，一副要和她同归于尽的样子。这时一个中年人向桐生说，他是楼上那个青年原来的上司。那个叫秋元的年轻人辞职之后就变成了这



样。没有办法，还要帮忙解决这个棘手的问题。

再说楼上的秋元，他和女朋友美月的关系似乎已经决裂了。不甘心被甩的秋元威胁美月，想和她一起死在这里。桐生喝住秋元，秋元却说他多管闲事，这时先要把他稳住，于是桐生对他说，无论如何先要说清楚这是怎么回事（何**があったか**译**を**闻**かせてくれ**）。

秋元说，他把一切都给了美月，但是什么回报都没得到。美月辩解说不是这样。秋元反问她，半年前给她买的价值5百万的皮包为什么被她卖了，美月说她卖了皮包的钱都给了母亲。

于是桐生对他说，孝敬父母也是不错的事情（亲孝行**でいいじゃないか**）。秋元又问她5个月之前给她买的6百万的戒指去了哪里，美月说她有金属过敏症所以没有戴。说起来这也是没办法的事情（金属**アレルギ—なら**仕方**ねえだろ**）。

但是秋元并没有罢休，又追问她说4个月前买的昂贵的汽车。但是美月说那辆车因为交通事故报废了（汗）。虽然1000万的车就这么完蛋了，但是桐生解释说，出了事故人没事还是走运的（助**かったただけでもいいじゃないか**）。

然而事情还没结束，秋元又问起



3个月前花3000万盘给美月经营的店铺怎么样了，美月说她一个人无法经营，真是……桐生告诫秋元，如果是男人的话就好好守护着这店才对（男**なら**默**って**见守**れよ**）。美月也希望秋元能够和他一起经营这间店。

眼看事情就要解决了，秋元又问起1年前买给美月的高级别墅的事情（桐生：你小子泡妞还真舍得下血本啊……）。但是她既然没有住，那又从何谈起呢？（申**し**译**なくて**住**めないんだろ**）

不死心的秋原还是想杀死美月，但是美月突然提到她肚子里已经有了孩子。秋原听到之后转怒为喜，带着美月和他们爱情的结晶离开了，虽然他这一年来和美月连KISS都没有一次……

不管怎么说，事情还是解决了。看来这个世界上愚蠢的家伙还真是不少啊。（经验值3000入手）

十五章（关东） タクシードライバー

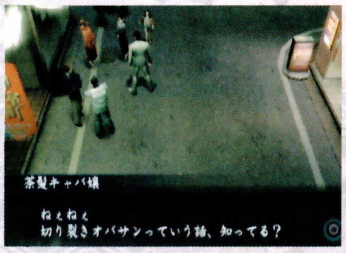
在**ヒルズ**前面，出租汽车司机被人威胁。帮他解决麻烦之后，可以得到腕时计和DVD。

十五章（关东） 神室町の切り裂き魔

◆出现条件：必须与遥同行

在**ピンク**通**り**SHINE南边的丁字路口，桐生听到关于“切裂魔”的消息。有一个身份诡秘的人经常在晚上袭击酒吧的年轻女性，并且划伤她们的脸。难道这是平成时代神室町的开膛手杰克？

随后桐生与遥来到中道通**り**里，正碰到一个女子被切裂魔袭击。犯人



看起来像一个穿风衣的女子，在遇到桐生之后就跑掉了。

两人来到中道通**り**里的“**ビダル**”酒吧前，遇到刚才被袭击的女子。她叫由纪（**ゆき**），是**スタ—ダスト**的服务生光（**ヒカル**）的女朋友。为了了解更多情况，桐生带着遥一起到了**スタ—ダスト**，和光谈了谈，知道有两个女孩子同时在追他，一个是由纪，另外一个叫奈绪（**なお**），是由纪的同事。这时由纪打来电话，有人约她出来。这是切裂魔的圈套吗？桐生和遥一起赶到药局后面的空地，发现一个老年男子和由纪在一起。桐生上前揪住那人，结果发现他是光的父亲，专门来探望未来的儿媳妇的。

虚惊一场之后，由纪要返回店里，谁知她刚一走出去就发出惨叫声，切裂魔终于出现了。桐生等赶到那里抓住了她。这时遥突然指出犯人就是奈绪。原来她上次行凶的时候，把香水掉在了地上。其他人身上都没有这样的气味，遥凭着敏感的嗅觉找到了凶手。被揭穿的奈绪道出了实情，她是出于对由纪的嫉妒而行凶的。事件解决之后，遥对桐生说，她将来会成



为一个出色的侦探。如果真是这样的话，她倒可以成为狭山薰的继承者了。（得到经验值500）

十五章（关西·苍天堀） 古武术少年

◆出现条件：不要和遥同行

在河沿（北侧西边）与两名男子对话，他们会要求与桐生来一场对决，但是只能用投技。战胜他们之后一个少年出现，和他对话之后，来到斗技场**マグナムフォ—ス**GP，将少年的哥哥打败。之后回到河沿，与弟弟对话，得到“黑带”。

十五章（关西·新星町） 白莲师のお愿い2

◆出现条件：“心”升级到Lv10，任务“ブラックサンダ—”和“白莲师のお愿い1”完成。

老婆婆给桐生发来短信，希望得到悠也的签名照片。（实际上，上次她来东京就是来找悠也的）来到**スタダスト**，找悠也的助手拿到“**ユウヤのブロマイド**”，然后乘出租汽车到新星町，将签名拿给老婆婆。得到“莲家软气术大全”，习得“莲家硬体术”。

十五章（关西·新星町） 白莲师のお愿い3

◆出现条件:和遥一起同行，“体”升级到Lv10

老婆婆又给桐生发来短信，说自己没有孩子，一直很寂寞。桐生带着遥去看她，老婆婆果然十分感动，将“莲家硬气术大全”给了桐生。从此之后她也成了桐生的好朋友。怎么说呢，老人孤苦伶仃的，以后还是多带遥来看看她吧。

基本上，游戏中有意思的隐藏分支

十五章（关西·新星町） 神室町ヒルズの労动者と额师ネ系み

触发的额外的分支任务（需要其他分之全部完成、所有的酒店女郎事件完成，但是不包括麻将、棒球、高尔夫球以及保龄球这些娱乐项目）。总之要完成所有的任务需要花费相当多的时间，不过这游戏也绝对值得玩家们去投入。



动漫游戏周边缤纷呈现

次世代商城



继猫耳、兔耳、尾巴之后，猫爪终于登场！虽然有点夸张，但是当作手套带也未尝不可哦。冬天到了，我们也相应送上了抵御寒冷的武器，红蓝两种风格供大家选择。樱兰小熊作为节日犒赏自己或者送人的礼物一准好评。地狱少女的铃铛不只女孩男孩也可作为另类装饰挂在书包上！

邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例：周边1034,2046,3047)会员邮购请在汇单上注明会员号。
- 邮资标准:每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元(含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费)。
- 邮购地址:北京东区安外邮局75信箱 发行部
- 邮编:100011
- 邮购电话:010-64472177/64472180
- 全挂号精包装完美送到你手中！

每张汇单邮费一律10元！



FATE冬日三件套

●面对寒风毫无惧色，清爽明快的蓝色给灰暗的冬天注入美好的心情。赛芭的魅力再次爆发，尺寸材料与EVA版相同，可以情侣朋友一起购买分享。

新款上市

¥49 编号:7535



EVA冬日三件套

●围脖、手套、帽子三件一组，触感柔软，看着就给人以温暖的感觉。长约120cm，宽17cm左右。围巾的两端和手套、帽沿上均绣有精致的EVA代表性LOGO。

¥49 编号:7524



新款上市

¥49 编号:7557

黑色猫仔变身爪爪（一只）

●黑色猫爪，更具诱惑力，大小与棕黄色相同！毛毛的触感光滑细致，掌间粉色的小肉垫也软软的富有弹性，完全再现猫咪魅力。购买一对的话就更完美啦！



新款上市

¥49 编号:7546

黄色猫仔变身爪爪（一只）

●挠挠！超大猫爪出击！带上它变身为棕黄相间的可爱小猫猫，或者摆出性感可爱的POSE或者用来一抓敲醒"无理者"！尺寸在21*26之间，有弹性男女皆可佩戴。



新款上市

¥19 编号:7502

樱兰高校小熊

●甜心学长的粉色兔子之后，须王环的经典小熊随即现身，高还原度忠实再现原著中的细节，造型憨态可掬柔软可爱，大让人有"一掷一捏"的冲动。



新款上市

¥15 编号:7513

地狱少女 铃铛手链

●"你要不要死一次……"清脆悠远的铃铛声响起你会联想起什么？手链采用黑耀石串珠，晶莹充满灵气，带有金色铃铛走起路来叮当作响，颇有动画中的味道。



最终幻想 神罗戒指项链

●闪耀着银色光辉的项链，触感冰凉的戒指，红色的神罗标志，三者完美结合。以戒指为项链坠的设计使得男女玩家都可佩戴，神罗公司的代表性配饰证明你对最终幻想系列的执著。

¥19 编号:7456



最终幻想眩酷腰链

●继赛芭腰链之后推出的又一选择，相对更适合喜欢游戏的男性玩家。链子分为粗细两股，两端可以随意扣在裤别上，其中一端坠有8代中的银色狮头标志，游戏迷们的时尚搭配

¥25 编号:7445



EVA绫波丽冰蓝钱包

●如寒冰般冷漠无表情的绫波丽，冰澄清透的蓝色是最适合她的颜色。钱包手感舒适，正面为蓝白色构成的绫波丽图案，背面是鲜明的"EVA"LOGO，三折设计打开尺寸为25.5*10.5CM。

¥25 编号:7366



¥29 编号:7401

樱兰高校学院提袋

●黑色底上印有荧白色校徽以及公关部字样，配以橙黄色条纹，完全再现原作味道。提袋款式简洁质地结实，便于提拎，尺寸在36*32CM左右，可一口气装下不少大东西，另附带一个小零钱包哦。



¥25 编号:7377

EVA明日香火红钱包

●红色象征着明日香如同火焰般强烈奔放的性格，钱包款式材质与绫波丽版相同，不过红色更加抢眼火爆，如果你身为明日香的FANS那不妨选择这款。



¥36 编号:7355

NANA情侣对锁项链

●NANA的饰品周边，两条一套的银色项链，一个项坠为绘有NANA形象的锁，一个项坠为钥匙，象征着打开情侣的心扉，设计独特造型精致，且可实际打开，绝对是情侣间表达感情的最好象征。



¥25
编号:7232

蔷薇少女TRAUMEND钥匙环六件套

●哥德式罗莉的代表典范，水银灯、翠星石、苍星石、稚莓、金丝雀、真红共六位各具韵味的女主角华丽登场，变身小钥匙坠随身陪伴，樱田纯也要羡慕你。



¥19
编号:7243

Fate/stay night钥匙环五件套

●精选RIDER、赛芭、樱、伊莉亚、凛五位人气女性角色，Q版形象格外可爱令Fate的冲击力倍增，由他们来点缀你的书包、钥匙，生活每天都多一点华丽。



¥29
编号:7489

七龙珠Q版人物水晶座珠第八代10件组

●第8代登场，舞台转移到贝吉塔一役至那美克星，除了熟悉的悟空、悟饭外，大反派角色弗利萨、萨博、多多利亚登场，巨猿版贝吉塔和种子人更是焦点所在！做工精致造型经典，收一套理所当然。



¥25
编号:7423

凉宫春日的忧郁 妖娆兔耳(黑色)

●还记得凉宫春日那一身诱人的黑色兔耳装么？如今你也可以颠倒众生！使用发卡固定，方便长短发佩戴。耳朵长约25cm，手感滑顺光泽柔亮，内藏钢丝可随意弯曲成你想要的形状。

凉宫春日的忧郁 妖娆兔耳(白色)

●超魅力三无少女长门有希的白色兔耳同时登场！尺寸材质与黑色版完全一样，纯白的色泽更加令人心生怜爱。长门大萌神的追随者们，赶快出手吧！



¥25
编号:7434



¥19
编号:7490

多罗猫多用随身挂饰(一对)

●随身玩伴超可爱白色多罗猫挂饰，2个一组表情不一但同样生动有趣，柔软精致，可作为手机擦使用。白色腕带上印有精致的多罗图案，书包、手机、腰间都要有他的陪伴！

Fate超酷造型腰链

●《Fate/stay night》又一另类周边。骑兵RIDER所使用的神秘武器腰链，两端可以扣在裤别上，穿牛仔裤必不可少的最强配饰！



¥19
编号:7164



¥25
编号:7344

名侦探柯南秘探钱包

●黑色仿皮革质地的钱夹，正面为银翼的奇术师标志Logo，打开后的尺寸为21*9CM，内有拉索和多夹层，方便收纳卡片零钱以及各种犯罪现场证据！



¥25
编号:7298

樱兰高校兔子玩偶

●出自热门作品《樱兰高校男公关部》，甜心学长时刻不离身的小兔子布偶，粉嫩软绵绵的不是可爱就可以形容的！大小约30*20cm（含那对可爱的兔耳），手感柔软，抱着它必然引发所有人的"桃心眼"。

地狱少女藁人形挂饰

●这不是真正的诅咒稻草人，只是《地狱少女》的小玩具而已。东西虽小却作的惟妙惟肖精致有趣，带起来与众不同别具特色哦！



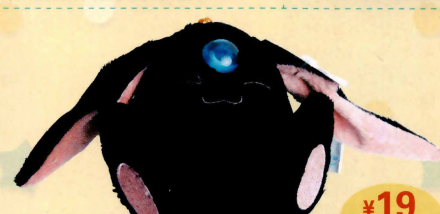
¥15
编号:7322



¥19
编号:2989

羽翼莫可拿玩偶B款

●超可爱莫可拿终于实体化了！可爱度真实度都完全再现，让人舍不得把视线挪开。

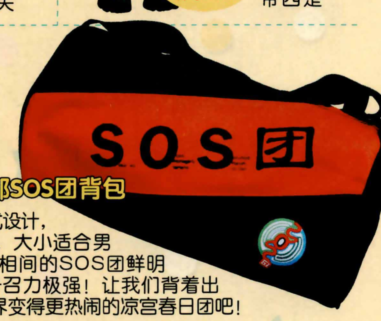


¥19
编号:2990

羽翼莫可拿玩偶A款

●黑色版的莫可拿玩偶，额头上的宝石也是蓝色的，不过和白色的一样可爱。高约11CM左右，附带吸盘。

¥29
编号:7412



凉宫春日的忧郁SOS团背包

●时下流行的圆筒式设计，便于斜背或单肩背，大小适合男女使用。加以红黑相间的SOS团鲜明的字样及标志，号召力极强！让我们背着出门，参加这个让世界变得更热闹的凉宫春日团吧！



¥32
编号:7287

柯南神秘投影钟

最个性的时计！对准白色或者纯色墙壁、平面按下按钮即可通过投影显示时间日期。夜间看时间格外方便，配有钥匙环，开门时还可当作夜灯使用。



¥39
编号:7254

柯南秘密侦探笔

●保密必备道具！双笔头正常书写，一头为隐形书写要使用笔尾端的蓝灯照射才可看到。尾端还有红色激光灯，方便作为教鞭指示。（切务对人眼直射或用于其他非正常用途）



¥25
编号:7333

死亡笔记笔记本套装

●千万不要随便在这个本上写下别人的名字,因为这可是传说中的"死亡笔记"。里面所有使用说明和手写段落均还原原著，精装外封皮，后面空白页也可作为普通笔记本使用。另配有死亡笔记原声大碟及华丽羽毛笔一支。



¥19
编号:7467

樱兰高校手偶(米黄)

●斗篷下的美少年黑魔法部部长猫泽梅人不离手的猫手偶！颜色造型完全再现原作，动画中出现时、给人留下了深刻印象，如今怎可错过？！



¥19
编号:7478

樱兰高校手偶(黑)

●黑色版的猫泽梅人代表手偶，更加有『邪恶』神秘味道，手感舒适大小适中，甚至可与白色版配套购买当作简易手套哦。戴着它在街头出没保证你成为焦点人物！



¥36
编号:7131

名侦探柯南10周年纪念手表

●《名侦探柯南》TV版和剧场版动画播映10周年推出的纪念腕表『黄金的时刻』、金属表带、表盘外观和内部机芯的质量都相当不俗。



¥39
编号:2406

EVA超酷多用包

●正面印有EVA的经典台词段落和图案。提带宽窄适中，男女适用拎背皆可，拎带上附有红色托衬，更便于手拎。

新作游戏发售表

1月底到2月初的游戏不如去年那么多，PS2上除了《光明力量EXA》之外，1月25日发售的游戏中包括光荣的《三国志11威力加强版》（照旧是拿补丁骗钱而且卖得贼贵的冷饭游戏）和《喧哗番长2》，还算是值得一玩的作品。NDS1月27日的《三国志大战》是许多玩家期待的，到时候又要掀起一阵热潮了。 □责编/猴子

PS2

2007年1月25日			
DDR Super NOVA	DDR Super NOVA	ETC	KONAMI
三国志11 威力加强版	三国志XI パワーアップキット	SLG	KOEI
WWE2007 Smackdown VS Raw	WWE2007 Smackdown VS Raw	ACT	THQ Japan
火影忍者3 PlayStation2 the Best	NARUTO3 PlayStation2 the Best	ACT	NBGI
艾尔温蒂亚物语	エルヴァンディアストーリー	RPG	SPIKE
喧哗番长2	喧哗番长2 フルスロットル	ACT	SPIKE
2007年1月预定			
TAITO游戏精选集2 上卷	タイトーメモリーズ2 上巻	ETC	TAITO
FLATOUT2 GTR	FLATOUT2 GTR	RAC	KONAMI
2007年2月2日			
J联盟职业球会创造5	J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!5	SLG	SEGA
2007年2月8日			
Out Run 2 SP	Out Run 2 Special Tours	RAC	SEGA
苹果核战争EX	Aple Seed EX	STG	SEGA
2007年2月22日			
网球王子 卡片猎人	テニスの王子様 Card Hunter	ETC	KONAMI
饿狼传说 战斗档案2	饿狼传说バトルアーカイブス2	FTG	SNKPLAYMORE
我的女神	ああっ女神さまっ	AVG	M-I
3月1日			
恶代官3	恶代官3	ACT	Global A Entertainment
3月29日			
王国之心2最终混合版+	キングダムハーツII ファイナルミックス+	RPG	Square-Enix
2007年3月预定			
TAITO游戏精选集2 下卷	タイトーメモリーズ2 下巻	ETC	TAITO
★北斗神拳	北斗の拳	FTG	SEGA
2007年春			
SEGA2500系列 电脑战机Virtua On	セガエイジス2500 电脑战机バーチャロン	STG	SEGA
2007年春预定			
恶代官3	恶代官3 Global A Entertainment	ACT	SCS
光明之风	シャイニング・ウインド	RPG	SEGA
DDR Supernova	Dance Dance Revolution SuperNova	ETC	KONAMI
维他命X	ビタミンX	AVG	D3PUBLISHER
Love Drops	らぶ☆どろ～LoveDrops～	ACT	Temple
2007年内预定			
银河天使2 无限回廊之键	ギャラクシーエンジェルII 无限回廊の键	AVG	Broccori
橙色小兔 我爱你	オレンジハニー 仆はキミに恋してる	ACT	MMV
侍魂 六番胜负	サムライスピリッツ 六番胜负	FTG	SNKPLAYMORE
召唤少女	召唤少女～Elemental Girl calling～	RPG	角川书店
少年阴阳师 展翅回天	少年阴阳师 翼よいま、天へ还れ	AVG	角川书店
噗哟噗哟	ぷよぷよ!	PUZ	SEGA
我自己 你自己	Myself;Yourself	AVG	Yeti
世界英雄 华丽乱斗	ワールドヒーローズ ゴージャス	FTG	SNKPLAYMORE
发售日未定			
24：The Game	24: The Game	ACT	SCEI
装甲核心Σ	ARMORED CORE Σ PROJECT	STG	FROM SOFTWARE
青白色	アオイシロ	AVG	SUCCESS
鬼屋魔影NEW 恶梦	アローン・イン・ザ・ダーク～ザ・ニュー・ナイトメア～	AVG	CAPCOM
AMBROSIA ODYSSEY	アンブロシア オデッセイ	RPG	Square-Enix
KATAN	カタン	ACT	CAPCOM
Kamurai Online	カムライ オンライン	RPG	NBGI
降魔	KOUMA/降魔	ACT	SEGA
华丽舞会	ゴージャスダンスパーティー	ACT	SCEI
樱大战物语 帝都篇	サクラ大战物语 帝都篇	AVG	SEGA
樱姬锦绘卷	樱姬锦绘卷	RPG	SEGA
KOF98 终极对战	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98アルティメットマッチ	FTG	SNKPLAYMORE
KOF NEST篇	ザ・キング・オブ・ファイターズ ネスツ编	FTG	SNKPLAYMORE
Seaman2 北京原人育成	シーマン2 ～北京原人育成キット～	SLG	SEGA
48	四八 -SHIJU HACHI-	ETC	BANPRESTO
紧急状态	State of Emergency	STG	SPIKE
SEGA2500 银河力量2	セガエイジス2500 ギャラクシーフォースII	STG	SEGA
SEGA2500 梦幻之星4 千年纪的终结	セガエイジス2500 ファンタシースター ～千年纪の终りに～	RPG	SEGA
SEGA2500梦幻地带2DX	セガエイジス2500 ファンタジーゾーンII DX	ACT	SEGA
SEGA2500赤手空拳 怒之铁拳	セガエイジス2500 ベア・ナックル 怒りの铁拳	ACT	SEGA
SEGA2500怪兽世界完全版	セガエイジス2500 モンスターワールド コンプリートコレクション	SLG	SEGA
ZOIDS 帝国vs共和国～机械生命体基因～	ZOIDS 帝国vs共和国～メカ生命体の遗传子～	RPG	TAKARA TOMY
毁灭全人类（日版）	DESTROY ALL HUMANS	ACT	SEGA

彩虹六号 危急时刻	Tom Clancy's Rainbow Six Critical Hour	FPS	UBISOFT
火车模拟驾驶 御堂筋线	Train Simulator 御堂筋线	SLG	SCEI
晨昏综合症	トワイライトシンドローム	AVG	SPIKE
梦幻之星宇宙 伊鲁米那斯的野望	ファンタシースターユニバース イルミナスの野望	RPG	SEGA
Breaker	ブレイカー	ACT	TECMO
魔法南瓜 安与古里格的大冒险	魔法のパンプキン アンとグレッグの大冒	AVG	MTO
斑雾	斑雾（ムラギリ）	AVG	Inter Channel
追月者	ルーンチェイサー	ACT	NBGI

Wii

1月25日			
麻雀大会Wii	麻雀大会Wii	TAB	KOEI
2月8日			
厨师妈妈 大家都来参加烹饪大会	クッキングママ みんなといっしょにお料理大会	SLG	TAITO
3月1日			
电车向前进！新干线06山阳先干线篇	电车でGO! 新干线'06 山阳新干线编	SLG	TAITO
2007年3月21日			
三国志11 威力加强版	三国志XI パワーアップキット	SLG	KOEI、
3月			
填字游戏	Crossword	PUZ	HUDSON
2007年4月26日			
The Dog Island 一支花的故事	The Dog Island ひとつの花の物语	ETC	Yukes
2007年春			
JAWA	JAWA	ACT	SPIKE
索尼克与秘密之轮	ソニックと秘密のリング	ACT	SEGA
灾难：危机之日	Disater: Day of Crisis	AVG	任天堂
★勇者斗恶龙剑神 假面女王与镜之塔	ドラゴンクエストソード 假面の女王と镜の塔	RPG	Square-Enix
海贼王 无限大冒险	ワンピース アンリミテッドアドベンチャー	ACT	NBGI
2007年内预定			
Wii Music	Wii Music	ETC	任天堂
SSX	SSX	SPG	EA
★超级纸片马里奥	スーパーペーパーマリオ	RPG	任天堂
★超级马里奥银河	スーパーマリオギャラクシー	ACT	任天堂
★战国无双 Wave	战国无双 Wave	ACT	KOEI
Tiger Woods PGA高尔夫球	タイガー・ウッズ PGA TOUR	SPG	EA
任天堂全明星大乱斗	大乱斗スマッシュブラザーズX	ACT	任天堂
突击Famicon Wars W	突击ファミコンウォーズW	SLG	HUDSON
大金刚火箭赛车	ドンキーコング たるジェットレース	RAC	任天堂
第一神拳 革命	はじめの一步 レボリューション	ACT	AQ Interactive
哈里・波特	ハリー・ポッター	AVG	EA
末路英雄	No More Heroes	ACT	SPIKE
永恒的蔚蓝色	フォーエバーブルー	RPG	任天堂
Project Hammer	Project H.A.M.M.E.R.	ACT	任天堂
马里奥足球Charged	マリオストライカーズ チャージド	SPG	任天堂
★马里奥派对8	マリオパーティ8	ETC	任天堂
超级银河战士3	メトロイドプライム3: corruption	FPS	任天堂
光速跑者21	アイシールド21	ACT	任天堂
沿川垂钓	川のぬし钓り	SLG	MMV
机动战士高达	机动战士ガンダム	SLG	NBGI
激斗忍者对战!EX	激斗忍者对战!EX	ACT	TAKARA TOMY
使命召唤3	コール オブ デューティー3	FPS	Activision
SUNIX全明星	サンエックスオールスター	SPG	MTO
★战国BASARA	战国BASARA	ACT	CAPCOM
传说之剑	ソード オブ レジェンディア	RPG	NBGI
索尼克 野火	ソニック ワイルド ファイア	ACT	SEGA
四眼天鸡	チキンリトル	ACT	Buena Vesta
数码怪兽	デジモン	RPG	NBGI
★动物之森	どうぶつの森	SLG	任天堂
Nights	ナイツ	ACT	SEGA
火影忍者NARUTO	NARUTO-ナルト-	ACT	TAKARA TOMY
牧场物语 中秋之月	ハーベストムーン	SLG	MMV
VR战警	バーチャコップ	STG	SEGA
Barnyard	バーンヤード	ACT	THQ Japan
★生化危机 Umbrella编年史	バイオハザード アンブレラクロニクルズ	AVG	CAPCOM
★最终幻想水晶编年史	FFCCクリスタルベアラー	RPG	Square Enix
星之卡比	星のカービィ	ACT	任天堂
Banyard	Banyard	ACT	THQ Japan
家庭教师Hitman Reborn	家庭教师 ヒットマン Reborn	ACT	M-I
海贼王 无限制大冒险	One Piece Unlimited Adventure	ACT	NBGI
FFCC 水晶之母	FFCC Crystal Bearer	RPG	Square Enix

PS3

1月25日			
魔导奇兵	Enchant aRMS	RPG	FROM SOFTWARE
2007年2月8日			
★VR战士5	バーチャファイター5	FTG	SEGA
2月预定			
混沌迷雾	Mist of Chaos	SLG	Idea Factory
致命惯性	Fatal Inertia	RAC	KOEI
3月预定			
剑刃风暴 百年战争	Bladestorm 百年战争	ACT	KOEI
2007年春季预定			
忍者外传 Sigma	NINJA GAIDEN SIGMA	ACT	TECMO
审判之眼	THE EYE OF JUDGMENT	ACT	SCE
★生化危机5	バイオハザード5	AVG	CAPCOM
VR网球3	パワースマッシュ3	SPG	SEGA
天剑	Heavenly Sword	ACT	SCE
怪物王国 未知领域	MONSTER KINGDOM UNKNOWN REALMS	AVG	SCE
龙穴	LAIR	STG	SCE
湾岸午夜赛车	湾岸ミッドナイト	RAC	元气
2007年夏季预定			
战鹰	WARHAWK	STG	SCE
大众高尔夫5	みんなのGOLF5	SPG	SCE
2007年内预定			
AFRIKA	AFRIKA	ETC	SCE
★胜利十一人新作	ウイニングイレブン新作	SPG	KONAMI
Coded Arms Assult	コーデッドアームズ アサルト	STG	KONAMI
侍道3	侍道3	ACT	SPIKE
仁王	仁王	ACT	KOEI
职业棒球精神	プロ野球スピリッツ	SPG	KONAMI
★合金装备4爱国者之铳	メタルギアソリッド4 ガンズ オブ パトリオット	ACT	KONAMI
彩虹6号 拉斯维加斯	Rainbow Six Vegas	FPS	Ubisoft
2008年春季预定			
莱拉的冒险：黄金罗盘针	ライラの冒险：黄金の罗针盘	AVG	SEGA
发售日未定			
Active Dogs	Active Dogs	ACT	MTO
★刺客信条	アサシン	ACT	Ubisoft
Extreme	エクストリーム	STG	TAITO
KOF 极限冲击3	キング・オブ・ファイターズ Maximum Impact 3	FTG	SNK Playmore
太空战斗机	グラディウス	STG	KONAMI
GT赛车5	グランツーリースモ5	RAC	SCE
★幻想水浒传6	幻想水浒传VI	RPG	KONAMI
★寂静岭5	サイレントヒル5	AVG	KONAMI
Sunrise 英雄谭系列	サンライズ英雄谭シリーズ	SLG	Sunrise
★白骑士物语	白骑士物语	RPG	SCE
新天魔界6	新天魔界 VI	SLG	Idea Factory
真・女神转生	真・女神转生	RPG	ATLUS
实况力量棒球	实况パワフルプロ野球	SPG	KONAMI
超级机器人大战	スーパーロボット大战	SLG	BANPRESTO
生还	生还	AVG	Astroll
世嘉拉力 革命	セガラリーレボリューション	RAC	SEGA
灵魂能力4	ソウルキャリバー4	FTG	NBGI

XBOX360

2007年1月25日			
偶像大师	アイドルマスター	SLG	NBGI
吸血鬼雷因	ヴァンパイア レイン	AVG	AQ Interactive
2月22日			
反暴行动	Riot Act	ACT	Microsoft
2007年内预定			
★生化危机5	バイオハザード5	AVG	CAPCOM
Forza Motor Sports	フォルツァモータースポーツ2	RAC	Microsoft
真名法典2	マグナカルタ2	RPG	BANPRESTO
未定			
360麻雀	360麻雀	TAB	SUCCESS
★雷神之锤4	クウェーク 4	FPS	Activision
KOF极限冲击2	KOFマキシマムインパクト2	FTG	SNK Playmore
三国封神	三国封神	SLG	Idea Factory
死或生Code: Cronos	DEAD OR ALIVE Code: Cronos	FTG	TECMO
信赖铃声 肖邦之梦	トラスティベル～ショパンの梦～	RPG	NBGI
NEOGEO 格斗竞技场	ネオジオ バトルコロシアム	FTG	SNK Playmore
梦幻之星 宇宙 伊鲁米纳斯的野望	ファンタシースター ユニバース イルミナスの野望	RPG	SEGA
★神鬼寓言2	Fable2	RPG	Microsoft
Project Progressive	Project Progressive	ACT	TECMO
光环3	Halo3	FPS	Microsoft
质量效应	Mass Effect	ACT	Microsoft

NDS

1月25日			
拼图DS	ピクロスDS	PUZ	任天堂
2007年1月27日			
★三国志大战DS	三国志大战DS	SLG	SEGA
茶犬的部屋DS2	お茶犬の部屋DS2	SLG	MTO
生化英雄	バイオニクル ヒーローズ	ACT	EA
2007年2月1日			
怪兽之屋	モンスター・ハウス	AVG	THQ JAPAN
牧场物语 共筑小岛	牧场物语 君と育つ岛	SLG	M-I
2月8日			
森田将棋DS	森田将棋DS	TAB	HUDSON
Luminus Ark	ルミナスアーク	RPG	M-I
2007年2月15日			
雷顿教授与不可思议的小镇	レイトン教授と不思议な町	RPG	Level Five
游戏漫画 横山光辉三国志 第二卷	Gamics Vol.1 横山光辉 三国志 第二巻	ETC	ASNetworks
模拟城市DS	シムシティDS	SLG	EA
死亡笔记	DEATH NOTE（デスノート）	AVG	KONAMI
BLEACH DS2	黑衣闪亮镇魂歌	ACT	SEGA
2007年3月1日			
数码怪兽物语 日照	ディジモンストーリー サンバスト	RPG	NBGI
数码怪兽物语 月光	ディジモンストーリー ムーンライト	RPG	NBGI
超级机器人大战W	スーパーロボット大战W	SLG	BANPRESTO
2007年3月15日			
主题公园DS	テーマパーク	SLG	EA
心跳回忆 女生版 初恋	ときめきメモリアルガールズサイド 1st Love	SLG	KONAMI
2007年3月			
三国志DS2	三国志DS2	SLG	KOEI
灼眼的夏娜DS	灼眼のシャナDS	AVG	Media Works
妖逆门	妖逆门 アヤカシ・ファイティング	AVG	TAKARA TOMY
游戏漫画 横山光辉三国志 第三卷	Gamics Vol.1 横山光辉 三国志 第三巻	ETC	ASNetworks
Spectrobs	スペクトロブス	ACT	Bueno Vista
机器猫 野比的新魔界大冒险	ドラえもん のび太の新魔界大冒险DS	AVG	SEGA
龙樱DS	ドラゴン樱DS	AVG	EA
2007年春季预定			
Winner's Circle	ウィナーズサークル	SPG	元气
★逆转裁判4	逆转裁判4	ETC	CAPCOM
孤岛冒险 迷失在蔚蓝中2	サバイバルキッズ-LOST in BLUE 2-	AVG	KONAMI
心跳回忆 女生版	ときめきメモリアル ガールズサイド	AVG	KONAMI
龙珠Z 遥远的悟空传说	ドラゴンボールZ 遥かなる悟空传说	ACT	NBGI
我的旋律 天使之书	マイメロディ エンジェルブック	AVG	TDK Core
2007年内预定			
游戏漫画 横山光辉三国志 第四卷	Gamics Vol.1 横山光辉 三国志 第四巻	ETC	ASNetworks
游戏漫画 横山光辉三国志 第五卷	Gamics Vol.1 横山光辉 三国志 第五巻	ETC	ASNetworks
游戏漫画 横山光辉三国志 第六卷	Gamics Vol.1 横山光辉 三国志 第六巻	ETC	ASNetworks
Wish Room 天使的记忆	ウイッシュルーム	AVG	任天堂
股票商人 瞬	株トレーダー瞬	SLG	CAPCOM

PSP

1月25日			
兵蜂Portable	ツインビーポータブル	STG	KONAMI
Q版沙罗曼蛇Portable	パロディウスポータブル	STG	KONAMI
沙罗曼蛇Portable	沙罗曼蛇ポータブル	STG	KONAMI
2007年1月预定			
沙罗曼蛇Portable	沙罗曼蛇 ポータブル	STG	KONAMI
模拟宠物	ザ・シムズ2 ペット ワンニャンライフ	SLG	EA
兵蜂Portable	ツインビーポータブル	STG	KONAMI
Q版沙罗曼蛇Portable	パロディウス ポータブル	STG	KONAMI
2007年2月15日			
★宿命传说2	テイルズ オブ デスティニー2	RPG	NBGI
Luminies 2	ルミネス2	PUZ	QEntertainment
2007年2月22日			
恶代官漫游记 正义之刃	恶代官漫游记 正义の刃	ACT	Global A
大战略Portable（Genki the Best）	大战略ポータブル	SLG	GENKI
我是航空管制官 千岁空港的英雄	ぼくは航空管制官 エアポートヒーロー千岁	SLG	EA
★怪物猎人Portable2	モンスターハンターポータブル 2nd	RPG	CAPCOM
伊苏 纳比修姆之匣 特别版	イースーナピシュテムの匣 特版	RPG	KONAMI
湾岸午夜赛车Portable	湾岸ミッドナイト ポータブル	RAC	元气
2007年内预定			
★寂静岭 起源	SILENT HILL ORIGINS	AVG	KOANMI
噗哟噗哟!	ぷよぷよ!	PUZ	SEGA
大众高尔夫球场	みんなのGOLF场	SPG	SCE
拉切特与克拉克 极秘计划	ラチェット＆クランク 极秘プロジェクト	ACT	SCEA
魔界战争	魔界ウォーズ	RPG	日本一
痕Portable	痕ポーダブル	AVG	Aqua Plus

PRESENT

动漫游戏周边
期期好礼不断

精彩礼品派送60名

第一时间仔细阅读《电软》
填写回函卡就会赢得好运

最速时间购买电软 ▶▶▶ 填写当期回函卡 ▶▶▶ 在截止期前寄出 ▶▶▶ 就有可能领取幸运奖品

本期抽奖截止时间 3月1日

参加方法：凡填写《电子游戏软件》当期回函卡并寄回编辑部者，即可参加该期的抽奖活动，有机会成为各种精美礼品的获得者！另外，中国电玩榜以及各个相应栏目的参与者，也将成为我们的幸运者之一，得到我们送出的奖品。具体赠送规则将参见各栏目的相关说明。注意事项：回函卡复印无效。

1 死亡笔记流克手办



1名

2 战国BASARA 真田幸村 伊达政宗 手机挂饰



（随机获取任意一款）

5名

3 网球王子/名侦探柯南 便条本



（随机获取任意一款）

10名

4 FATE Q版人物小挂扣



（随机获取任意一款）

10名

5 龙珠Z超绝再现盒蛋



（随机获取任意一款）

5名

6 最终幻想/高达 荧闪手机贴



（随机获取任意一款）

9名

7 最终幻想/网球王子 帽形零钱包

（随机获取任意一款）



10名

8 凉宫春日的忧郁 手机带



10名

197期中奖名单

1等奖： 福建省/林曦

2等奖： 河南省/商夏

3等奖： 陕西省/郑炜、河北省/暴磊、浙江省/章文强、上海市/赵冰、上海市/庞垲、重庆市/张宇、广西省/唐振宇、北京市/戴博、北京市/王长彦、山西省/张亮、浙江省/包王奔、北京市/黎阳

4等奖： 山东省/陈宇、北京市/周子昭、广东省/林康利、辽宁省/杜杨、福建省/邓方超、河北省/武林、广西南/方培俊

5等奖： 贵州省/王云枫、青海省/谢超、河北省/廖磊、广东省/王挺、重庆市/张恒宇、北京市/汪思雨、上海市/陈浩宇、湖北省/王飞、福建省/陈泽清、上海市/沈轶亮、上海市/黄尚于、北京市/冉辉、安徽省/聂鹏、吉林省/李蒙、山东省/江家傲、江苏省/陈韬、重庆市/朱康伟、江苏省/李好

6等奖： 广东省/谢伟斌、湖北省/胡凯、河北省/耿飞、山东省/朱山

7等奖： 湖南省/匡正华、广西省/甘大斌、天津市/刘君、北京市/李程跃 、北京市/于京飞

8等奖： 湖北省/姜喃、安徽省/王凡、湖北省/熊聪、北京市/赵安然、江西省/乐源、青海省/邓忠玮、浙江省/严清、北京市/张路、江苏省/沈煜飞、天津市/单楷淳、北京市/邵楠、山东省/王丰

中国电玩榜中奖名单

樱兰高中时尚钱包：上海市/瞿黎敏、广东省/刘高颖

死神代行许可证手机腕带：北京市/蔡晶晶、广东省/李富中、湖南省/王涛、广西省/吴波、山东省/张立

死神造型小胸针：浙江省/姜辉、贵州省/罗磊、安徽省/吴秋晨、北京市/闫洁、河北省/何涛


SO COOL
COVER & EXCLUSIVE INTERVIEW
吴克群 KenJI
搜酷 CULTURE MAGAZINE
2007 FEB
02
优惠价:15元
四大专题分解保暖时尚因子
'07隆冬潮流强袭
WINTER TREND
全国上市热卖中!!


豪气的400页
超豪华
厚收藏
大享受
ポケモン精华本
口袋迷 POKéMON FaN 精华本
赠
口袋迷光影
大精华
1至5辑收录
口袋迷 POKéMON FaN
100页超精彩全新内容
珍珠钻石地下探宝 / 珍珠钻石选美大赛研究 / 在线宠物系统珍珠钻石篇 / 珍珠钻石配招入门 / 珍珠钻石战斗塔研究 / 珍珠钻石特性特殊效果研究 / 珍珠钻石技能研究·攻击技能篇 / 珍珠钻石BUG大全 / 口袋妖怪动画宝典 / 口袋妖怪珍藏小说 / 宝石联盟中日文全集对照表 / 口袋妖怪动画游戏单曲CD大全集……等等独家精彩内容奉献！
《口袋迷》第1辑～第5辑
300页经典文章再修订
口袋研究：绿宝石秘密基地、竞技赛全攻略、绿宝石技能效果分析、生蛋遗传指南、沙与水的斗争、历代游戏联机攻略、绿宝石战斗边疆全方位接触、三神柱剧情研究、口袋千问大集合等
口袋研究：全平台攻略大全、绿宝石另类攻略等
口袋动漫：口袋剧场版全攻略、口袋动画全解等
1～5辑
ポケモン精华本
2月下旬
限量发行
超值定价 24.80元
全面接受邮购
邮购请注明“口袋迷精华本” 邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部 邮编：100011
联系电话：010-64472177 / 64472180 邮资免取